これ1冊あれば憂いなし!完全保存版100P攻略付録

1996年3月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第4号通巻12号

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.16

1996 3月号

特別定価 550YEN

徹底攻略
- 闘神伝2
- ストリートファイターZERO
- ポリスノーツ
- ウィザーズハーモニー

巻頭特報
- セーラームーンSS
- グラディウス
- がんばれゴエモン
- ギャラクシアン3
- 鉄拳2(PS版)

- 第4次スーパーロボット大戦S
- ポポロクロイス物語
- 鉄拳2(アーケード版)
- アドヴァンストV.G.
- 機動戦士ガンダムVer.2.0
- 東京SHADOW
- BELTLOGGER9
- エンジェルグラフィティ
- バイオハザード
- ギャラクシーファイト

完全保存版

ガツンとまとめて100P!超ディープ攻略付録

電撃PlayQuestion Vol.2

ときめきメモリアル／幻想水滸伝／藤丸地獄変／ビヨンド・ザ・ビヨンド／リッジレーサーレボリューション／ゼロ・ディバイド／アークザラッド／キリーク・ザ・ブラッド2／エースコンバット／テーマパーク／ドラゴンボールZ／機動戦士ガンダム／出たなツインビーヤッホー!／キングスフィールド2／ボクサーズロード／アクアノートの休日／他 **総計42タイトル完全攻略**

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1006391030557

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-3

電撃PlayStation プレイステーション 1996 3月号
1996年3月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第4号通巻12号 発行人／佚谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
特別定価550円（本体価格534円）
発売：主婦の友社

電撃PlayStation 1996 3月号 完全保存版100P攻略付録／電撃プレイクエスチョンVOL.2 発行：メディアワークス

これ1冊あれば憂いなし!完全保存版100P攻略付録

1996年3月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第4号通巻12号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.16

1996 3月号

特別定価550YEN

徹底攻略
- 闘神伝2
- ストリートファイターZERO
- ポリスノーツ
- ウィザーズハーモニー

巻頭特報
- セーラームーンSS
- グラディウス
- がんばれゴエモン
- ギャラクシアン3
- 鉄拳2(PS版)

- 第4次スーパーロボット大戦S
- ポポロクロイス物語
- 鉄拳2(アーケード版)
- アドヴァンストV.G.
- 機動戦士ガンダムVer.2.0
- 東京SHADOW
- BELTLOGGER9
- エンジェルグラフィティ
- バイオハザード
- ギャラクシーファイト

完全保存版

ガツンとまとめて100P! 超ディープ攻略付録

電撃PlayQuestion Vol.2

ときめきメモリアル／幻想水滸伝／藤丸地獄変／ビヨンド・ザ・ビヨンド／リッジレーサーレボリューション／ゼロ・ディバイド／アークザラッド／キリーク・ザ・ブラッド2／エースコンバット／テーマパーク／ドラゴンボールZ／機動戦士ガンダム／出たなツインビーヤッホー!／キングスフィールド2／ボクサーズロード／アクアノートの休日／他 **総計42タイトル完全攻略**

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
PLAY!
VOL. 1
PlayStation
96
行け! SCE3姉妹

PS、ついにオープン価格で
姉妹の3サイズもオープンなのだ！ の巻
88·56·88、78·56·82、85·60·85のナイスバディを持つ、名取三姉妹。彼女たちは町内でも有名な、熱狂的プレイステーションゲーマーなのだ。
ある日、次女チエは新聞でビッグニュースを見つけた。
CHIE「すごい。あのSNKが、ついにプレイステーション参入なのね。
PSのソフトライセンシーが500社を越えるのも間近ね。これはもう、変身だわ!」
説明しよう! 名取三姉妹はPSにニューソフトがリリースされると、
SCE三姉妹に変身するのだ。変身して何をするのかというと、特に具体的な目的はなかったりするのだ!
SAE「ザ·キング·オブ·ファイターズ'95、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、REALBOUT 餓狼伝説の、最新三大タイトルが、春に発売ね。200万台を突破したPSの
売れ行きに、これでまた加速がかかるかもしれないわね。これは変身だわ。」
ERI「でも私たちみたいな現実の美女が、アニメの架空の女に負けるわけにいかないわ!やっぱり、秋葉原に行くしかないわね!」
説明しよう!三姉妹の行動パターンに、理屈を求めてはダメなのだ!
秋葉原はPSオープン価格の垂れ幕でいっぱいだった。PSの段ボール箱を小脇に抱えた親子が目につく。
お年玉は、全て、プレイステーションへ。(←広告)
と、その時!
CHIE「あっ、あれは!」
三姉妹が歩行者天国を突っ走っていると、人混みの中で妙に浮いているミニスカートの女が
目に入ってきた。今年からこのコーナーの司会を降ろされてしまったステハニー☆林だ!
林「どうして私が降ろされるのよ。某PS誌の編集長も、林さんって味のあるマスクですよねって
いつも言ってくれるのに。しくしく。」
説明しよう!「味のあるマスク」は業界人の挨拶だぞ! 林さん!
秋葉原の喧噪をよそに、そのころ新潟ではジャンピングフラッシュ!大ヒットのごほうびで
ハワイへ社員旅行にいったエグザクトのプログラマーたちが、まだ旅の余韻に浸っていた。
これは本当の話だが、彼らは、生まれてからいままで新潟から外へ出たことがなかったのだ!
CHIE「せっかく秋葉原まで来たことだし、土器王紀でも買って帰ろうか。」
ERI「えー、アドベンチャーより闘神伝2がほしいー。」
しかし三姉妹にとって、新潟の人たちのことはどうでもいいのだった!
以下、次号。
先取り情報CD-ROM
プレプレ™
かわらばん
瓦版
編集長：ムームー星人
プレイステーション·クラブの会員も
5万人を超えて、大盛況だムー!
プレプレ2号は3月発送、内容は
クーロンズ·ゲートのデモプレイ、
ドラゴンボールZ最強データの
メモリーバンクなどもりだくさん!!
あのジャンピングフラッシュ!2の
最新ムービーも見れるんだムー!
プレイステーション·クラブに関するお問い合わせは、
03-3266-7830まで
(9:30〜17:30、土·日·祝日は休業)
シミュレーション系大好き
SAEのオススメ
ライフスケイプ
生命40億年はるかな旅
ポップサイエンスソフト
標準価格 6,800円(税抜)
(CD2枚組)
絶賛発売中
サイトロン·アンド·アート
第4次スーパーロボット大戦S
シミュレーション
標準価格 6,800円(税抜)
絶賛発売中
©BANPRESTO
アドベンチャー系大好き
CHIEのオススメ
ポリスノーツ
インタラクティブシネマ／アドベンチャー
標準価格 6,800円(税抜)
(CD2枚組)
絶賛発売中
ALL RIGHTS RESERVED
アクション系大好き
ERIのオススメ
ストリートファイターZERO
対戦格闘
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© CAPCOM CO., LTD 1995 ALL RIGHTS RESERVED
超兄貴
〜究極無敵銀河最強男〜
シューティング
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
サイドワインダー
3Dドッグファイト
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
Pegasus Japan
ソフトの価格及び発売日は、
予告なく変更となる
場合があります。ご了承ください
全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション
SCPH-3000
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー·コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー·コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ワープ インタラクティブ

ムービー最新作
1996最大級の衝撃

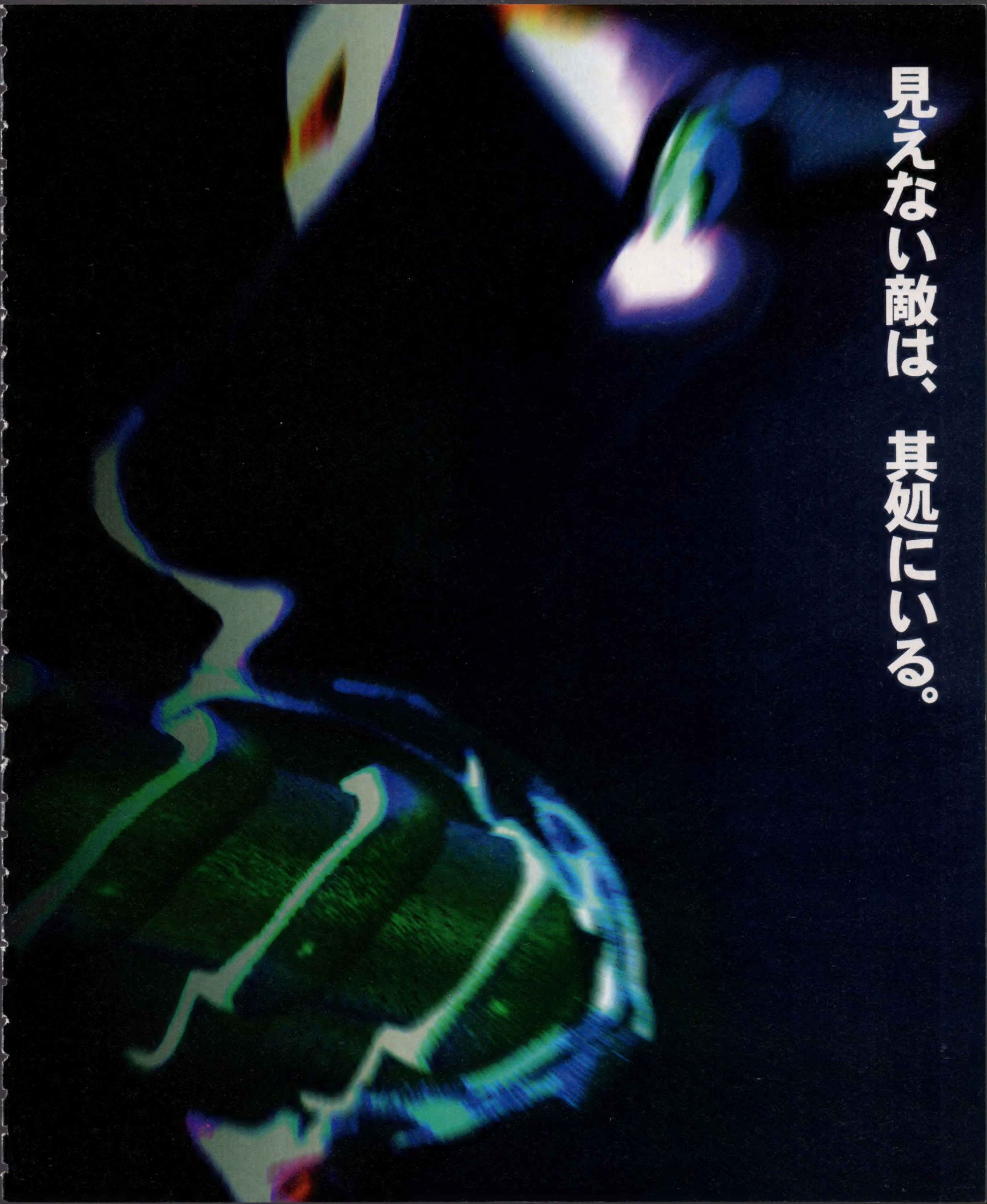
W
A
R
P.

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

PlayStation
TM

WARP INC.
ITOX BLD. 1-9-7 Ebisu Shibuya-Ku Tokyo Japan
Phone:03 3444 0713

"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


見えない敵は、其処にいる。

ATLUS
PlayStation
ぞくぞくPS（プレイステーション）ソフトの登場だ。
ゲームセンターで一世風靡した、
彩京の縦スクロールシューティング「ガンバード」が
PS（プレイステーション）で今よみがえる！
20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる飛行家たちの
奇想天外な大冒険物語！ キャラデザインに中村博文氏を起用！
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻!!
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、
ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加!!
好評発売中
GUNBIRD
ガンバード
縦スクロール・シューティングゲーム（1〜2人用） 価格5,800円（税別）
©1994、1995 PSIKYO, SALES BY ATLUS.
線路を買い占めろ！
ヨーロッパの鉄道王目指して、いくぜ億万長者！
●マップはファミコン版のヨーロッパ・クラシック版を忠実に再現
したもののほか、現代ヨーロッパ版や日本版も追加。
出身地の駅や線路に力を入れるのも楽しいものです。
●参加できるプレイヤーは1人〜4人まで。
●線路や駅ビルを買い占めるもよし。競馬で儲けるもよし。
作戦を立てて相手を破産に追い込むもよし。
さあ！鉄道王を目指して、いくぜ億万長者!!
好評発売中
鉄道王'96
[いくぜ億万長者!!]
テーブルゲーム（1〜4人用）マルチタップ対応 価格5,800円（税別）
Original game produced by dB-SOFT 1987 © 1995 ATLUS
数ある格闘ゲームの中でも異彩を放ち続ける「豪血寺一族2」!!
業務用最新作「豪血寺外伝最強伝説」をちょっとだけ移植!!
豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説
© ATLUS 1993、1994、1995 ALL RIGHTS RESERVED.
好評発売中
対戦格闘アクションゲーム（1〜2人用）
価格5,800円（税別）
■スタッフ募集中！ （職種）1. ゲームデザイナー（企画） 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. 店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総務部 ☎03(3235)7801
アトラス・テレフォンサービス 03-5281-2356（毎週月曜・水曜日の15：00〜18：00祝日除く）
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

PlayStation

初回版限定
ピクチャーレーベルCD採用!!

セーラー戦士がプレイステーションに新登場!!
美少女たちの闘いはここまで変わった!!

●10人のセーラー戦士、全員登場！
高密度・立体CGで描かれるキャラクターたち!!
●TVアニメでおなじみの豪華声優陣&音楽が、
美しいデジタルサウンドで甦る！もちろん、
必殺技の掛け声だって、バッチリ再現!!
●新技術「モーションキャプチャー」により、
しなやかに、そして華麗に生命を吹き
込まれたキャラクターたち!!
●格闘シーンでは、CGを駆使した必殺
技が、光や炎を上げて炸裂する！
●必見!! 全編に展開される
オリジナルストーリー！

美少女戦士セーラームーンSuperS
真・主役争奪戦

3月上旬発売予定

プレイステーション専用ソフト　対戦格闘ゲーム　CD-ROM　¥5,800［税別］（予）

大人気の美少女戦士セーラームーンSuperSの対戦格闘ゲームが、さらに進化を極め、プレイステーションに新登場！
TVアニメでおなじみのあの声が、あの音楽が、ゲームの中に生命を吹き込む！
10人そろったセーラー戦士たちのバトルは、もっと過激にヒートアップ！
あなたも必殺技に磨きをかけて、勝利の瞬間を華麗にキメてね♥

C 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
C ANGEL 1996

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"株式会社ソニー・コンピューターエンタテイメントの商標です。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

「エンジェルのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社エンジェル（東京企画室）
東京都台東区寿1-5-9　盛光伸光ビル　〒111
●株式会社エンジェルはバンダイグループの一社です。

湾岸線争。
発売以来、大反響を呼んだ「首都高バトル」シリーズがついにプレイステーションで登場するぞ
挑戦するバトルステージも首都高のみとなり、待ちに待った真の公道バトルの誕生だ
もちろんゲームの監修はあの土屋圭市と坂東正明
実車さながらのドリフトテクニックと、より現実に近い首都高がキミの挑戦を待っている
まるで戦場のようなバトルステージ、首都高でいちばん速い奴が本当の首都高キングだ
今春3月発売予定。
予価5,800円(税別)
CAR SELECT
首都高速を舞台に繰り広げられる公道バトル。
DRIFT KING
首都高バトル
土屋圭市&坂東正明
レーシングドライバー
土屋圭市
首都高バトル
PlayStation
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
©1996 BPS

電撃PlayStation

プレイステーション

3月号

CONTENTS

巻頭特報 注目のビッグタイトルが今月も続出!!

●人気キャラクター総登場でポリゴンバリバリの対戦格闘だ!
美少女戦士セーラームーンSS …… 14

●伝説的な名作STGが『1』『2』のカップリングでPS登場!
グラディウス デラックスパック …… 16

●コナミの誇る人気キャラクターがオリジナルA・RPG化
がんばれゴエモン宇宙海賊アコギング …… 18

●多人数対戦が熱いアミューズメントパーク的なSTG
ギャラクシアン³ …… 20

●リアルな戦闘が話題をさらった前作がグンとパワーアップ
機動戦士ガンダムVER.2.0 …… 22

●美しい実写映像をふんだんに使ったホラーAVG
東京SHADOW …… 26

●ハードなSFタッチの3Dロボットタッチ STG
BELTLOGGER 9 …… 28

●美少女がたくさん登場する青春恋愛SLGだ
エンジェルグラフィティ …… 30

●驚異のグラフィックで展開するリアルタイムホラーAVG
バイオハザード …… 32

格闘無敵 PSの格闘シーンは今が頂点!

●ついに発売日も決定。PS版画面も大量公開だ!!
鉄拳2 …… 42

●格闘ゲームとしても評価が高くなりそうな点に注目!!
アドヴァンストV.G. …… 54

●人気美少女格闘がパワーアップしてPSにやってきたぞ
あすか120%スペシャル BURNING FEST. …… 60

●PS版画面が大量公開で、いよいよ発売が見えてきたぞ!
ギャラクシーファイト …… 62

電撃 Soft Station 最新ゲームの攻略ページ

●さらに極めたい人への攻略情報を満載
闘神伝2 …… 74

●「隠し」要素一挙公開!! やっぱりヤツらは存在した
ストリートファイターZERO …… 88

●これぞインタラクティブシネマの最高峰
ポリスノーツ …… 96

●売り切れ続出の超話題作。新情報もあり
ウィザーズハーモニー …… 102

ときめきメモリアル …… 106

スナッチャー …… 108

土器王紀 …… 110

ナムコミュージアムVOL.2 …… 112

DESCENT …… 114

GO GO RPG ロールプレイングの専門コーナー

●いろいろスゴイPS版の発売記念の大特集
第4次スーパーロボット大戦S …… 164

●まったく新しいRPGがSCEから登場だ
ポポロクロイス物語 …… 178

●人気シリーズの第3弾の気になるポイント
KING'S FIELD III …… 180

別冊付録 PSゲーム完全大攻略の保存版

電撃Play Question VOL.2

新作ソフトスケジュール …… 12
新作ソフトレビューDEEPER Lite …… 119
読者参加T&Sアタック …… 124
PS移植化計画 …… 126
[読者イラスト]色絵ベリーグッド …… 128
DPS読者プレゼント …… 130
電撃PlayQuestion …… 131
[マンガ]ZEROはじめて物語 …… 134
ウラワザデータベース …… 138
電撃コラムス …… 147
[読者コーナー]PSの奴隷 …… 151
読者アンケート …… 162
電撃PS増刊予告 …… 191
電撃SoftStation part 2 …… 192
電撃NEWS STATION …… 202
ゲームデータベース …… 204
電撃ランキングステーション …… 206
次号予告+ゲームインデックス …… 207

Act Against AIDS 勇気と愛気

新作ソフトスケジュール

電撃PS

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	2月2日	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	
2	2月2日	古典詰碁集 四神の巻	バップ	¥5,800	TBL	
3	2月9日	デストラクション・ダービー	SCEインターナショナル	¥5,800	RCG	
4	2月9日	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工房	¥7,800	AVG	
5	2月9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	112
6	2月9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ETC	
7	2月9日	ポリスノーツ～プライベートコレクション～	コナミ	¥2,980	ETC	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
9	2月16日	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	
10	2月16日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	108
11	2月16日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT	
12	2月23日	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	54
13	2月23日予定	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	ETC	
14	2月23日予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	ACT	AVG
15	2月23日予定	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	AVG	
16	2月23日	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
17	2月23日予定	昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800	SLG	
18	2月23日	3Dレミングス	SCEインターナショナル	¥5,800	A・PZG	
19	2月23日予定	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	RCG	
20	2月23日予定	太閤立志伝Ⅱ	光栄	¥7,800	S・RPG	
21	2月23日予定	チャンピオンレスラー 実況ライブ	タイトー	¥5,800	SPG	
22	2月23日予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/徳間書店	¥5,800	AVG	
23	2月23日予定	PGA TOUR 96	EAV	¥5,800	SPG	
24	2月23日	プロキッズ	アテナ	¥5,800	ACT	
[illegible]	[illegible]	[illegible]スDXパック	アテナ	[illegible]	ACT	
26	2月23日予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
27	2月中旬予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL	
28	2月下旬予定	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800(予定)	AVG	201
29	2月下旬予定	ハイパークレイジークライマー	日本物産	¥5,800	ACT	
30	2月下旬予定	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	¥5,800	ETC	
31	2月下旬予定	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	A・PZG	193
32	2月予定	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
33	2月予定	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800(予定)	STG	
34	2月予定	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	価格未定	S・RPG	
35	2月予定	ヴォルケンクラッツァー－審判の搭－	アスミック	¥5,800(予定)	RPG	
36	2月予定	WORLDCUP GOLF(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	
37	3月1日予定	進め！対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	
38	3月8日	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(仮)	アテナ	¥5,800	TBL	
39	3月8日予定	ゲックス	BMGビクター	¥5,800	ACT	
40	3月8日予定	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイティアファクトリー	¥5,800(予定)	ETC	
41	3月8日予定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	
42	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	[illegible]
43	3月8日予定	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800(予定)	対戦ACT	14
44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
45	3月15日予定	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	60
46	3月15日予定	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予定)	STG	
47	3月15日予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800(予定)	TBL	
48	3月15日予定	ZORK I(ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	
49	3月15日予定	Defcon 5	マルチソフト	¥4,800(予定)	RPG	
50	3月15日予定	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	A・STG	
51	3月15日予定	ワールドサッカー～ウイニングイレブン～	コナミ	¥4,800	SPG	201
52	3月22日予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	200
53	3月22日予定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	197
54	3月29日予定	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800	STG	16
55	3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	42
56	3月29日予定	パズルボブル2	タイトー	¥5,800(予定)	PZG	192
57	3月上旬予定	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
58	3月上旬予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500	ETC	
59	3月下旬予定	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	STG	22
60	3月下旬予定	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	STG	
61	3月下旬予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	ETC	
62	3月下旬予定	大戦略 プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800(予定)	SLG	197
63	3月下旬予定	パチパチサーガ	TEN研究所	¥5,800	TBL	199
64	3月予定	アクチャー・ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
65	3月予定	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
67	3月予定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL	
68	3月予定	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG	199
69	3月予定	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL	
70	3月予定	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800(予定)	SLG	
71	3月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
72	3月予定	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800	ACT	18
73	3月予定	キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATIONS	バンダイ	¥6,800(予定)	SPG	
74	3月予定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	62
75	3月予定	キリングゾーン(仮)	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
76	3月予定	サーキットヒート	プリズム・アーツ	¥5,800(予定)	RCG	
77	3月予定	三國志英傑伝	光栄	¥8,800(予定)	S・RPG	199
78	3月予定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
79	3月予定	チョロQ	タカラ	¥5,800	RCG	
80	3月予定	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	RCG	
81	3月予定	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	
82	3月予定	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800	ACT	
83	3月予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800(予定)	ETC	
84	3月予定	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	¥5,800	RCG	
85	3月予定	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800(予定)	PZG	201
86	3月予定	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥5,800	STG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
88	3月予定	バイオハザード	カプコン	¥5,800	ETC	32
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ヒューマン	価格未定	[illegible]	[illegible]
91	3月予定	本格麻雀 徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
92	3月予定	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	195
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
94	4月19日予定	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	RCG	
95	4月19日予定	THE HIVE WARS	KSS	¥7,800(予定)	STG	201
96	4月19日予定	DOOM	ソフトバンク	価格未定	ACT・STG	
97	4月26日予定	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800	SPG	
98	4月26日予定	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	チームバグハウス	¥5,800(予定)	SLG	193
99	4月中旬予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
100	4月下旬予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
101	4月下旬予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	¥5,800	対戦ACT	
102	4月予定	あいどるプロモーションすずきゆみえ	アルュメ	価格未定	SLG	193
103	4月予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
104	4月予定	X－COM未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800(予定)	ETC	
105	4月予定	おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～(仮)	サンソフト	¥4,980(予定)	PZG	
106	4月予定	ジョニー・バズーカ(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	ACT	[illegible]
107	4月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	価格未定	STG	
108	4月予定	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800(予定)	[illegible]	[illegible]
109	4月予定	チェスマスター	アルトロン	価格未定	TBL	
110	4月予定	ネオ プラネット	マップジャパン	¥6,800(予定)	SLG	195
111	4月予定	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800(予定)	SLG	
112	4月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
113	4月予定	Fighting Illusion～K-1グランプリ戦士～	エクシングエンタテイメント	価格未定	対戦ACT	
114	4月予定	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800(予定)	SPG	
115	4月予定	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SLG	
116	4月予定	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	カプコン	価格未定	TBL	201
117	4月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	
118	4月予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイティアファクトリー	¥5,800(予定)	AVG	
119	4月予定	めざせ！戦球王	セイブ開発	¥5,800(予定)	PZG	
120	4月予定	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800	SPG	
121	5月17日予定	ウェディングピーチ	KSS	¥6,800(予定)	SLG	
122	5月下旬予定	恐怖新聞	ユタカ	価格未定	ETC	
123	5月下旬予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥6,800(予定)	STG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	EAV	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible] TRUE PINBALL	[illegible]	[illegible]	TBL	
127	5月予定	バディムス(仮)	ソフトバンク	価格未定	PZG	
128	5月予定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	197
129	5月予定	LAKE MASTERS(レイクマスター)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SPG	
130	[illegible]	[illegible]	EAV	[illegible]	SPG	
131	6月予定	KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア	価格未定	RPG	180
132	6月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
133	6月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	価格未定	RCG	
134	6月予定	ショックウエーブ(仮)	EAV	¥5,800	STG	
135	6月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800	STG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	EAV	[illegible]	ACT	AVG
137	春予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
139	春予定	ESPN StreetGames	SCEインターナショナル	価格未定	SPG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
141	春予定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
142	春予定	X－MEN	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
143	春予定	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	30
144	春予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
145	春予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
146	春予定	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	価格未定	AVG	
147	春予定	刻命館	テクモ	¥6,980	SLG	
148	春予定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800	ACT・STG	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
150	春予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
[illegible]	[illegible]	サムライスピリッツ 斬紅朗[illegible]	エ[illegible]イ	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	SANKYO FEVER実機シミュレーション	「[illegible]所	[illegible]	SLG	
153	春予定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800	ACT	193
154	春予定	鬪気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	
155	春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
156	春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
157	春予定	卒業~クロスワールド~	イースリースタッフ/SOFIX	価格未定	AVG	194
158	春予定	デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	ETC	193
159	春予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
160	春予定	ときめきメモリアル~プライベートコレクション~	コナミ	¥2,980	ETC	
161	春予定	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	価格未定	ETC	197
162	春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	
163	春予定	ハイパーラリー	ハーベストワン	価格未定	RCG	
164	春予定	PAL 〔神犬伝説〕	東映ビデオ/東北新社	価格未定	RPG	
165	春予定	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
166	春予定	P-us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
167	春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
168	春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
169	春予定	ベルデセルバ戦記~翼の勲章~	SCE	価格未定	S・RPG	
170	春予定	POSIT(仮)	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
171	春予定	ホタル	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
172	春予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	178
[illegible]	春[illegible]	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	[illegible]	RCG	[illegible]
[illegible]	春[illegible]	リアルバトル餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	[illegible]	[illegible]	
175	春予定	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800(予定)	AVG	195
[illegible]	7月[illegible]	スタジオP~動画でパズルだ!プップクプー2~	[illegible]ダ	[illegible]	ETC	[illegible]
177	7月予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
178	7月予定	謎王	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	
179	7月予定	フライングスピリット(仮)	アークシステムワークス	価格未定	SLG	
180	夏予定	GUNSHIP2000	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
181	夏予定	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
182	夏予定	ゲッPロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	195
183	夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定	SLG	
184	夏予定	スピードドライバー(仮)	MIZUKI	価格未定	RCG	
185	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
186	夏予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	釣り	
187	夏予定	BELTROGGER 9	GENKI	価格未定	STG	28
188	夏予定	メルト~フィーチャリング エディ by アイアンメイデン	マップジャパン	価格未定	STG	
[illegible]	[illegible]	る[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
190	9月予定	究極の詰将棋	伊藤忠	価格未定	PZG	
191	9月予定	それいけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定	ETC	
192	10月予定	爆走兄弟 レッツ&ゴー ミニ四駆PS版(仮)	BPS	価格未定	RCG+SLG	
[illegible]	秋[illegible]	エ[illegible]	ワープ	[illegible]	AVG	
194	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	価格未定	SLG	
195	年末予定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	¥5,800	SLG	
196	年内予定	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	コナミ	価格未定	A・RPG	
197	年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
198	年内予定	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
199	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
200	年内予定	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZG	
201	年内予定	火竜娘ー高悠環ー	ガスト	価格未定	AVG	
202	年内予定	火竜娘ー柳判官ー	ガスト	価格未定	AVG	
203	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	価格未定	ETC	
204	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
205	年内予定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
206	年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
207	年内予定	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	価格未定	ACT	
208	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
209	年内予定	TURF HERO(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
210	年内予定	タイブレーク	バティ	価格未定	SPG	
211	年内予定	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
212	年内予定	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	コナミ	価格未定	RPG	
213	年内予定	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	
214	年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
215	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
216	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
217	年内予定	ヴァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
218	年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
219	年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
220	年内予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
221	年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
222	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
223	未定	アイドル雀士スーチーパイII(仮)	ジャレコ	価格未定	TBL	
224	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	価格未定	RPG	
225	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
226	未定	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800	SLG	
227	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
228	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
[illegible]	[illegible]	NFLクォーターバッククラブ'96	[illegible]	[illegible]	SPG	
230	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
231	未定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
232	未定	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	アクレイムジャパン	価格未定	SLG	
233	未定	ガボールスクリーン	SCE	価格未定	未定	
234	未定	カラーズメニア	アウトバック	価格未定	PZG	
235	未定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
236	未定	ギャラクシアン³	ナムコ	¥5,800	STG	18
237	未定	碁仙人(仮)	J・ウイング	価格未定	TBL	
238	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
239	未定	The 11th Hour~The 7th Guest II~	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
240	未定	The Open Golf(仮)	バンプレスト	価格未定	SPG	
241	未定	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	価格未定	AVG	
242	未定	シミュレーション ズー(仮)	ソフトバンク	価格未定	SLG	
243	未定	Super 3 0 1 S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
244	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
245	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
246	未定	聖痕のジョカ	タカラ	価格未定	RPG	
247	未定	ZXE-D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
248	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
249	未定	大地の子供達 ~マーセルヴァの杖~	マックスファイブ	価格未定	RPG	
250	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
251	未定	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800	対戦ACT	
252	未定	TOKYO/2 0 2 0	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
253	未定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	26
254	[illegible]	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	[illegible]	ETC	
255	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
256	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
257	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
258	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
259	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
260	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
261	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
262	[illegible]	Pinball Fantasies Deluxe	バップ	[illegible]	TBL	
263	未定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
264	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
265	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
266	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
267	未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	
268	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
269	未定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
270	[illegible]	麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	J・ウイング	[illegible]	TBL	
271	未定	まうすけのオジャマざわーるど(仮)	データイースト	価格未定	PZG	
272	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	STG	
273	未定	Max Racer	PD	価格未定	RCG	
274	未定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予定)	RCG	
275	未定	ミッドランド~幻の王国~(仮)	未来ソフト	価格未定	RPG	
276	[illegible]	ライ[illegible]	アクレイムジャパン	[illegible]	[illegible]ACT	
277	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
278	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
279	未定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
280	未定	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定	RCG	
281	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
282	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
283	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ	SCE	価格未定	TBL	

美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦

ビッグスクープ!! PS版サンプルロム大公開

シリーズも第４弾に突入し、いまや国民的人気番組となった『美少女戦士セーラームーン』が、いよいよプレイステーション化！　しかもPSで一番元気なジャンル・対戦格闘ゲームとなって登場するのだ。題材となるのは最新シリーズの『SuperS』なので、他機種版には登場しなかったキャラや必殺技の数々が、PSならではのハイクオリティCGで大爆発！　気になるその中身の一部をサンプルロム第１弾から一挙紹介するぞ！

ゲームシステムの基本になっているのは、スーパーファミコン版『セーラームーンS・主役争奪戦』。おなじみの５人にちびムーン、そしてウラヌス・ネプチューン・プルートの外惑星戦士たちから好きなキャラを選び、他のセーラー戦士を倒して主役の座を奪うというものだったが、今回のPS版『SuperS』ではすべての面がパワーアップしているぞ。

ソフトを立ち上げてまず驚かされるのがフルCGムービーでのオープニング！　ニューアレンジのオープニングテーマにのって、立体CGのセーラー戦士たちの華麗なアクションと必殺技がなめらかな動きで次々と展開！　ゲーム本編の出来映えもオープニングに負けてはいない。PSのグラフィック能力をフルに生かし、アニメのノリそのままのビジュアルや演出、そして迫力ある必殺技が炸裂する華麗なバトルがゲーム全編にふんだんに盛り込まれているのだ。

必殺技を自在に出せるオートモード搭載など遊びやすい工夫も盛り込まれ、さらにパワーアップ版の最新コスチューム＆必殺技、他機種版では未登場の人気キャラ・セーラーサターン初登場など、ファンにはうれしい要素もたっぷり。究極の『セラムン』格闘ゲームといえる一本だ！

驚異のフルCGムービー

▶CGそのもののクオリティはもちろん、動きの良さも必見なのだ！

華麗な必殺技が炸裂！

美少女戦士セーラームーンSuperS
真・主役争奪戦

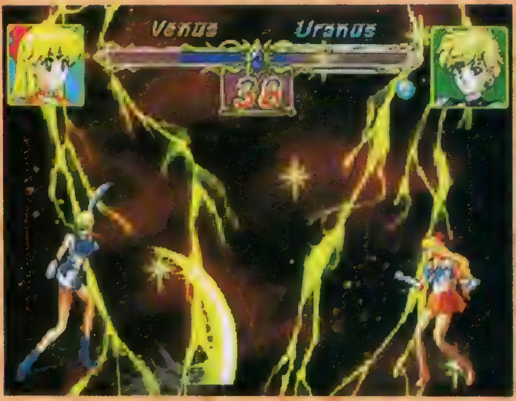
ジャンル	対戦格闘ACT	価　格	5,800円
メーカー	エンジェル	対応周辺機器	未定
発売日	3月8日		2P対戦可

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画©ANGEL 1995

CGキャラ&モーションキャプチャーで なめらかなバトルが展開！

このゲームでは〝レンダリングCGキャラ〟〝モーションキャプチャー〟というふたつの技法を使い、従来の2D対戦格闘とはひと味違う仕上がりとなっている。

実際の女性モデルのアクションを録画し、それを立体感のあるレンダリングCGとして取り込みアクションパターンを作成している。そのおかげでゲーム内のセーラー戦士は、実際の人間同様のリアルでなめらかな動きのバトルを繰り広げてくれるのだ。



▲デフォルメされた動きに慣れた目には奇妙に写るかもしれないが、見慣れると動きのリアルさがはっきりわかるはずだ！

◀必殺技使用時の独特のアクションもばっちり再現。モーションキャプチャーならではのきめ細かいアクションが楽しめるぞ。

アビリティカスタムにストーリーモードなど 豊富なプレイオプション！

通常の対戦以外に、他のキャラと主役の座を争うストーリーモードで遊ぶこともできる。このモードでは選んだキャラによって異なる対戦デモやビジュアルが展開し、さらに最後まで勝ち抜けばタイトルロゴも変わるぞ！

ストーリーモード

◀ストーリーモードで選べるキャラは全部で5人。外惑星戦士が選べないのが残念。

アビリティカスタム

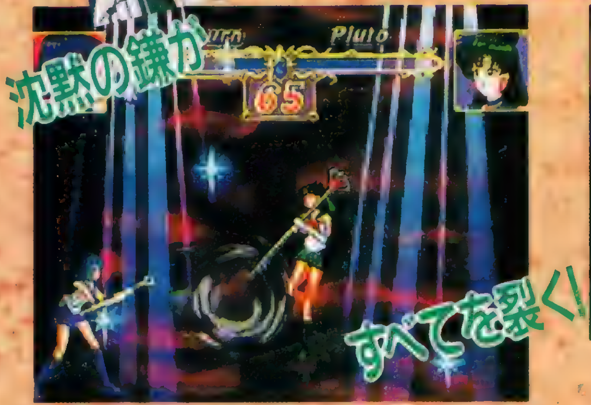
▲8つの能力値にパワーを振り分け、攻撃力重視などキャラを好みのタイプにカスタマイズできるのだ。

練習モード

▲体力が減ることもなく、超必殺技も出し放題なので、好きなだけ練習することができるのだ。

"スーパー"から沈黙の戦士まで！ 真の最強戦士は誰だ？

SFC版ではレギュラーメンバーと外惑星戦士の戦闘力の差が大きかったが、今回は〝スーパー〟モードなので実力差もかなり解消。さらにまだ原作でしかその実力を見せていないセーラーサターンも登場して、実力の伯仲した先の読めないバトルが展開するのだ！



▲原作では世界そのものをブッ壊したセーラーサターン！　ゲームでは果たして、どんなパワーや必殺技を見せてくれるのか⁉

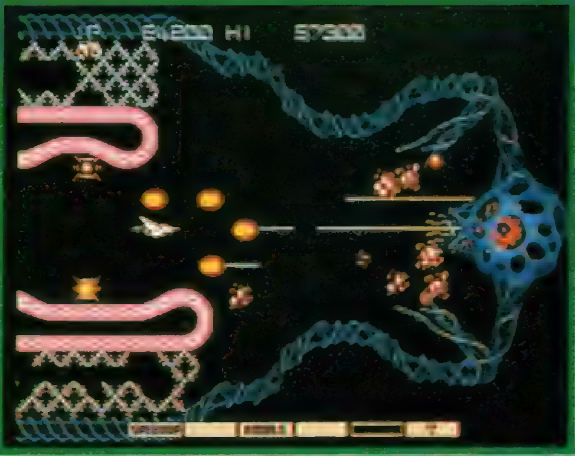
新必殺技もバッチリ！

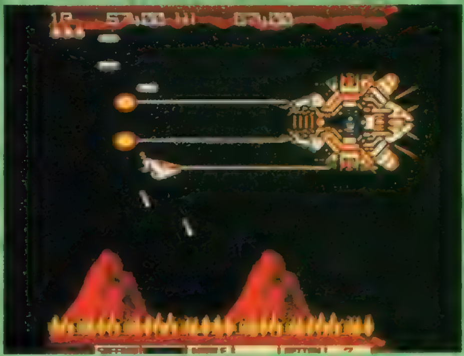
▲▶〝スーパー〟にパワーアップしたレギュラーメンバーには、すべてハデなビジュアルとともに炸裂する新必殺技が登場。これで戦闘力にかなりの差があったウラヌスたち外惑星戦士とも対等に戦えるぞ！

STGの歴史を変えた記念碑的作品

グラディウス

コナミ往年のバブルシステム第2弾（第1弾は『ツインビー』）として登場したのが、この『グラディウス』。ＳＴＧの歴史に残る名作が、今ここに復活する!!





▲続編が出るたびに改造されていった元祖ビッグコア。「Ⅱ」でも撃ち返し弾を装備（？）して、再度登場することになる。

PSシューター待望!! カン

グラデ

デラックス

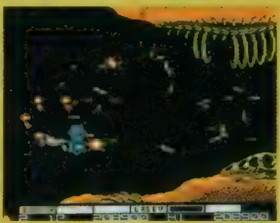
ファンの間では「出してほしい」という要望と、「出るに違いない」という確信によってウワサになっていた作品がついに姿を現したぞ!!　コナミが誇るSTG『グラディウス』と続編『ゴーファーの野望』のカップリングだ。『Ⅲ』は収録されていないが、この2作品だけでも十分期待作といえるだろう。PSシューターは、カウンターストップ目指して徹夜でプレイすべし!!

◀逆火山面のアイアンメイデン。ここには復活時の安全地帯があったが、ＰＳ版でもあるのだろうか？

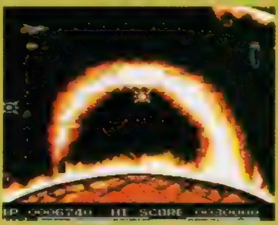
▶ダブルで攻略するのが定番の触手細胞面。アーケード同様、この面も処理落ちしたりしてね。

『グラディウス』シリーズ　〜移植の花道〜

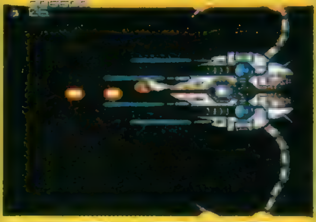
『グラディウス』はＦＣ、ＭＳＸ、Ｘ68Ｋ、ＰＣに移植されている。ＭＳＸ版にはオリジナルの骨ステージが追加されＰＣ版にも収録（若干違う部分もあるが）されている。果たしてこのＰＳ版にも入っているのだろうか？　そして『Ⅱ』はＦＣ、Ｘ68Ｋ、ＰＣに移植。ＦＣとＰＣにはそれぞれ別のオリジナル面があったが、特筆すべきはＰＣ版のアーケードモードだ。オリジナルの要素が必要ないプレイヤーのために、アーケード同様、コンティニュー、コナミコマンド、ポーズの使用ができず、オリジナル面をプレイしないモードだった。



▶ＰＣ版のウワサの骨ステージ。ランクが上がると、けっこうスゴイ。



▶オリジナル面が追加されアーケード以上に中身が濃いＦＣ版『グラⅡ』。



◀ＰＣ版『グラⅡ』。オリジナルボスにも安地。さすがですな。

©1986, 1988, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

画面サイズは3タイプ!!

画面サイズの表示タイプは3種類用意されている。アーケードと同じ比率のアーケード、それを画面一杯に引き延ばしたアーケードズーム、そしてフル画面での比率で新たに描き直したフルサイズだ。プレイヤーの好みに応じたサイズで楽しめるぞ。

▲画面の両端が切れたアーケードサイズ。こだわりを持つ人は、こちらでプレイ。

◀アーケードズームは、横に広がりワイドな感じで楽しめる。

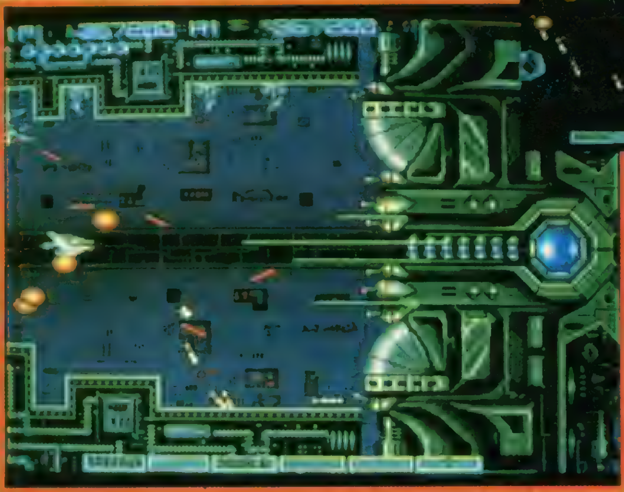
スト野郎のバイブル!!

イウス パック [GRADIUS DELUXE PACK]

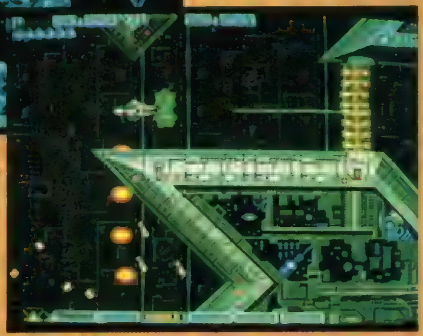
シリーズ最高の完成度を誇る名作

GRADIUS DELUXE PACK			
ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	
発売日	3月29日予定		

◀このPS版「グラII」では、「処理落ち再現」機能がつき、オン・オフ設定が可能。でもすべてスローがかかるのはヤだな。そんなわけないだろうけど。



▶伝説的な安全地帯を生んだ中間要塞。しかも1カ所だけではなく、数カ所存在するところが偉大。ギャラリーも見て楽しめるのが「グラII」安地の大きな特徴といえるだろう。



▶「実況ハロ」のアレはダメ。やはりここは高速じゃないとね。

ゲーメスト大賞を受賞し、シリーズ最高峰に挙げるファンも多い屈指の名作。ビックバイパーの装備タイプは4種類に増え、シールドも前作と同じ前方のみのものと、自機を包むフォースフィールドの2種類から選択できる。また、芸術的なボスの安全地帯や、2周目以降の逆火山地帯が火山だらけになるのも話題になった。そして熱いBGMも人気が高い。

グラディウスII ゴーファーの野望

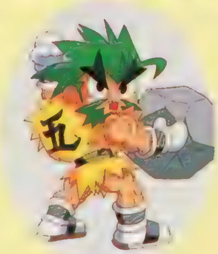
アレもんで

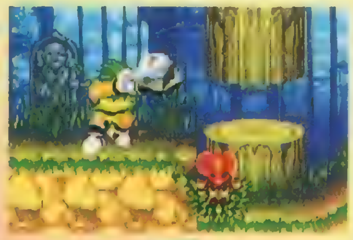
大江戸はぐれ町のスーパースター，ゴエモンが宇宙へ，飛び立ち大暴れ!!　2人の新キャラを迎え，インパクトも何やらスゴイものになるというウワサ。おなじみのサスケとヤエちゃんも登場するシリーズ最新作だ!!

ゴエモンとエビス丸を助ける新キャラクターはこの2人!!

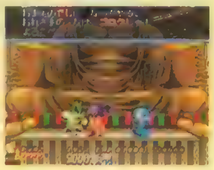
ゴロク

けわし谷の山賊。山賊とはいうものの、私腹を肥やす悪代官しか狙わない。しかしゴエモンの男気に惚れて改心し、ゴエモンに弟子入りを申し込む。攻撃はゴツイ体を生かした空手技。岩を投げることもできるぞ。





◀投げた岩（小判を消費）で、壊せるモノもあるぞ。



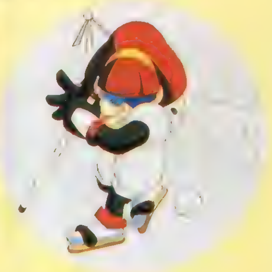
▶ゴロクは最初に仲間になるのだ。

ババン

宇宙警察銀河大隊の宇宙刑事。宇宙海賊アコギングを追って太陽系にやってきたが、敵の反撃を受け地球に遭難する。ステッキで敵を打ったり、エネルギーウェーブを発射したりして攻撃。エネルギーウェーブは、ためると射程距離を伸ばせるぞ。

▲ババンって、よく見れば婆さんなんだね。

▶婆さんだけあって、杖をついてる。でも強いぞ。



がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング

ジャンル	アクションRPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	3月予定		

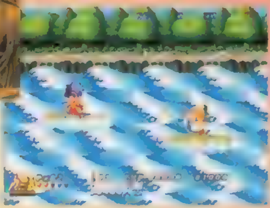
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コレもんでゴエモンが大活躍!

多彩なステージで大暴れ!!

アクションステージは、いつもと同じ横スクロールタイプのもの。でも今度は宇宙を舞台にするだけあって、ＳＦチックな宇宙船の中で戦うこともあるぞ。そしてＳＦＣ版のからくりメカとは違う本格的なメカ(？)との熱い戦いが待っているのだ。

◀最初のボス戦は、なぜか大仏があるゴロクのアジトが舞台となっているのだ。

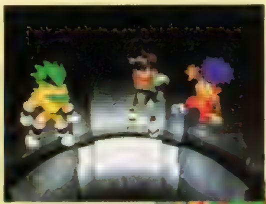


▶川下りでは操作が逆に。丸太を下に転がせば、ゴエモンは上にいくのだ。ムズイぞ。

コイツがいなくちゃ始まらない! ゴエモンインパクト!!

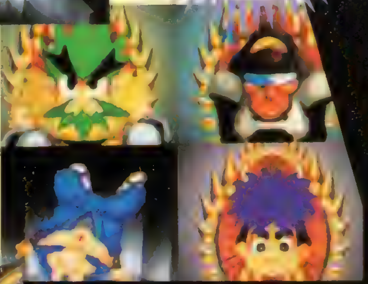
実はインパクト星人だったあのゴエモンインパクトとは違う（たぶん）ＰＳ版のコイツ。発進シーンはムービーによって、さらにかっこよくなっているぞ。巨大なインパクトを操作するインパクトステージも、相変わらずバカバカしくてヘン。しかも今回はＰＳの機能を生かした高速３Ｄステージもあり、ポリゴンによるボスも登場するのだ。インパクトの攻撃は、弱・強パンチに小判攻撃。コマンドによる必殺技もあるぞ。

▲相変わらず操作の反応が妙なインパクト。敵を多く倒せば、ボス戦でのライフが増えるぞ。



発進シーンがムービーに!!

ボス戦がさらに熱い!!



◀▼パンチやガードを駆使したボス戦は、まさに格闘。コマンド入力の必殺技で一発デカイのをお見舞いしてやろう。

キミのPSがシアター6に変わる!!

GALAXIAN³ ギャラクシアン³

GALAXIAN³ ギャラクシアン³			
ジャンル	3DSTGシミュレータ	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	マルチタップ、メモリーカード、ネジコン、マウス、アナログジョイスティック
発売日	未定		

オリジナルストーリーをカップリング!!

『G³』は、大阪・花の万博で360度スクリーンの大型多人数プレイSTGシミュレータとして初登場した。その後、映像面を大幅に強化したバージョンが、ナムコ・ワンダーエッグに登場し、これをアーケード用に作り直したものがシアター6版だ。PS版はこのシアター6版の移植作として発売される。しかもPSオリジナルのシリーズ第3弾もカップリング。新機能も搭載し、アーケードのファンも新たな気持ちで楽しめるようになっているぞ。このゲームは『スターブレード』(世界観、BGMがリンクしている)のようにオートパイロットによる飛行で、出現する敵をブラスターで破壊していくSTG。最終ボスのスパークビットを時間内に破壊することが目的だ。壮大なスペースバトルがキミの家庭で再現される日まであとわずか!!

◀キャノンシード突入の大迫力が、家庭でも楽しめるのだ。

第1弾 G³ プロジェクト・ドラグーン

作戦指令：8774E 敵惑星内部に進入し、キャノンシードを破壊せよ!!

遠い未来のある日、銀河系にある辺境の星々が次々と連絡を絶った。調査のために派遣されたUGSF（連邦宇宙軍）は、そこで恐ろしい勢いで増殖していく生体兵器キャノンシードに遭遇する。監視衛星は、キャノンシードの照準が地球に向けられているという情報を最後に、破壊されてしまった。もはや一刻の猶予もない。UGSF精鋭のガンナーたちは、連邦最大の重戦闘機ドラグーンに搭乗した!!

▲戦いの舞台へと発進するドラグーンの雄姿も、もちろん再現されているぞ。

▼敵空母ドルドバの船内に進入。動力源のメインユニットを破壊する時間はわずかしかない!!

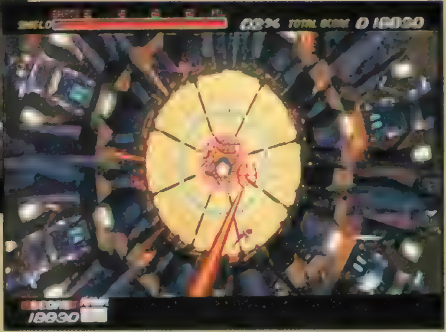
▲「スターブレード」と同じく、敵を速攻で撃破するのが基本。

▶巨大戦艦ハンマーヘッドと接近遭遇。砲台を叩け!!

◀立ち並ぶ驚異のタワーキャノン。

キャノンシードへ突入!!

▲眼下にそびえる巨大な要塞を発見!! これが生体兵器キャノンシードなのだ。



▶内部に突入。キャノンシードの中枢部はもう目の前だ。スパークビットを破壊せよ!!

©(株)ナムコ ※画面は開発中のものです

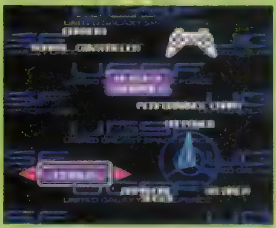
4人同時プレイ可能！ 多彩なオプションが充実!!

アーケードでは最大6人同時プレイだったが、このPS版ではマルチタップ使用により4人まで同時にプレイできるぞ。マウス、ネジコン、アナログジョイスティックにも対応し、ネジコンではねじりの角度によって照準移動速度をコントロールするのだ。標準コントローラではこの照準速度を3速（自由に設定可能）持ち、L／Rボタンでシフトチェンジすることもできる。また、メモリーカードに自分のプレイを記録したり、画面サイズの変更やブラスターの性能設定など、多種にわたる機能が充実している親切設計なのだ。

▲シアター6版に似てるプレイヤーエントリー画面。プレイヤーの使用コントローラが表示される。

▲いたれりつくせりのオプションメニューが非常にウレシイ。

▼ブラスターの破壊力、射程範囲などの性能も設定できるのだ



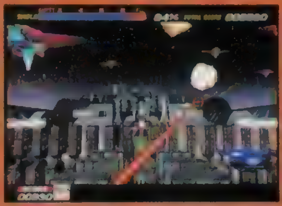
「ガンナーバトル」モード搭載!!

アーケードでもそうだったけど、やっぱり1人でプレイしてもつまらない。誰かと得点を競争したほうが、より楽しいってわけで、COMガンナーをパートナーとして一緒に戦うことができるぞ。そして作戦を成功させ、得点でCOMガンナーに勝つと、新たなCOMガンナーが登場してくるのだ。このガンナーバトルでは、セーブした自分のプレイデータをパートナーガンナーとして登場させ、自分相手に得点を競ったり、友達のデータと対決することもできるぞ。

『ギャラクシアン³』の歴史

～『プロジェクト・ドラグーン』から『ザ・ライジング・オブ・ガーブ』へ

第1弾「プロジェクト～」は、侵略機械集団UIMSが生みだした生体兵器キャノンシードを破壊するため、連邦宇宙軍（UGSF）の戦闘機ドラグーンが旅立つストーリーだった。しかし第2弾「アタック・オブ・ザ・ゾルギア」では、巨大生物ゾルギアによって死の星になろうとしている植民星を救う、という外伝的なものになっている（自機はドラグーンJ2）。そしてPSオリジナルの第3弾では、再び新たな生体兵器との戦いが始まろうとしているのだ。


◀果たしてガーブは、いったいどんな姿をしているのか。

G³ 第3弾 ザ・ライジング・オブ・ガーブ

作戦指令：8805F ガーブを破壊せよ!!

「プロジェクト・ドラグーン」から数年後、人類は再び異変に遭遇した。かつて侵略機械集団UIMSと時同じくして放たれた生体兵器の出現である。UGSFによって、UIMSδ（ウイムズ・デルタ）と命名された彼らは、巨大移動要塞ガーブを創造。キャノンシード破壊の衝撃波を感知したガーブは、人類への復讐を開始する。UGSFは、ドラグーンをグレードアップした最新鋭機ドラグーンRの発進命令を下した。

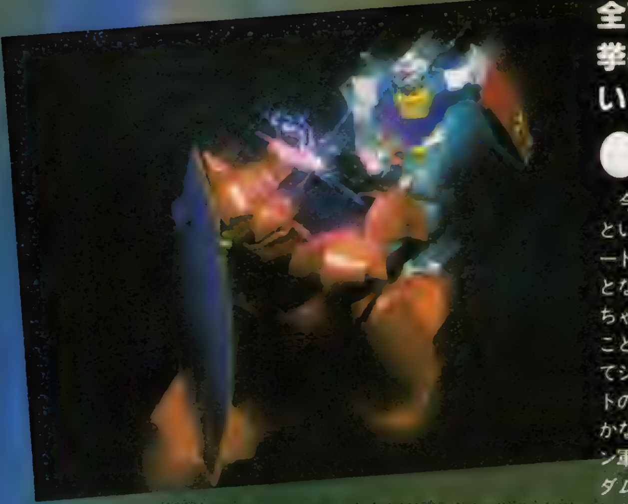
PSオリジナルストーリー!!

「ドラグーンR」発進!!

前作をはるかに超える戦いが始まる…

機動戦士ガンダム Ver.2.0

発売に向けて着々と開発の進む『Ver.2.0』の続報だ。今回は全14ステージで炸裂する戦いをメインに、新しくなった部分を一挙に大紹介！ さらに、いまだ謎に包まれたシステムにも迫っていくぞ。これさえ読めば『Ver.2.0』の真実が見えてくる！



●"ジオン軍モード"で新たな戦いが可能！

今回の『Ver.2.0』でいちばんの見所といえば"ジオン軍モード"だ。このモードでは、なんとジオン軍のパイロットとなり、ガンダム相手に戦うことができちゃうのだ。現時点の情報で、乗り込むことができるMSはザク、ゲルググそしてジオングの3機種。それぞれコクピットのつくりや使える武器なども違うので、かなり楽しくプレイできそうだぞ。ジオン軍で恐れられていた"白いヤツ"ガンダムの強さを体験できるなんて感激。

◀これはゲルググのコクピット。武器はやっぱり、ビームナギナタとライフルかな？

●会話シーンも魅力的！

会話シーンではパイロットの顔が表示され、なつかしの名セリフをしゃべりまくるぞ。これはまさにアニメのノリそのままで、超カッコイイ！ 戦いもますます盛り上がっちゃうのだ。

◀永遠の好敵手シャアとアムロ。会話もバッチリ再現

●CGムービーはさらにダイナミックに展開！

ステージのオープニングやクリア後に流れるCGムービーも格段にクオリティアップし、ますますド迫力な仕上がりになっているのだ。メーカーの話によれば合計時間、そして内容とも前作の20倍にパワーアップしているとのこと。こりゃあ"ガンダム"ファンならずとも注目のCGムービーになりそう。

▶CGムービーはすべて一新されていて、新しいシチュエーションで名場面を再現するぞ

◀単なるCGとしてもクオリティが高く、ファンならずとも注目なのだ

機動戦士ガンダム Ver.2.0

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1996

14の戦場で、新たなドラマが展開する…

キミの操縦するガンダムとジオン軍のＭＳが激突する戦場もグ～ンとボリュームアップ！　ステージは新たに３つが追加されて全14ステージになり、しかも前作にあったステージの内容もリニューアルされているのだ。今回はガンダムの進軍経路図をもとに、全ステージをバッチリ紹介していくぞ。新しく加わったステージ、リニューアルされたステージをしっかりチェックしていこう。

①STAGE1/ルナツー

サイド7脱出後の戦いだ

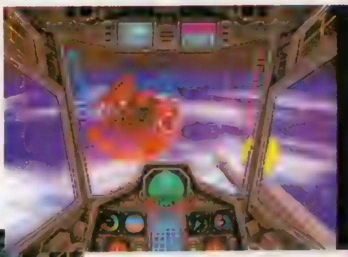
いきなりルナツーでの戦い!?　と思うかも知れないが、これ以前の状況はすべてＣＧムービーで再現されているので心配無用。その中には、サイド７内でガンダムがザクをくし刺しにするシーンも…。このステージの戦いでは、なんとあの旧ザクや、シャア専用ザクが出現するぞ。だけど難易度的には低いので練習ステージって感じかな。

◀ガンダムに驚くシャアのセリフが楽しみ！　背景に見えるのはサイド７だぞ。

②STAGE2/大気圏突入

ホワイトベースを守れるか？

味方の戦艦、ホワイトベースを援護しながら戦うステージ。ホワイトベースが撃沈されるとゲームオーバー。無事に守りきるとシャア専用ザクとの戦いになるぞ。クリア後のデモでは、ガンダムが大気圏に突入！

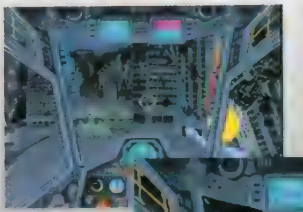


▲◀大気圏上を航行するホワイトベースに襲いかかるザク。一定時間を守りきると、シャア専用ザクが現れ戦いとなるぞ。大気圏に落下し、燃えつきてしまうクラウンのザクが登場するかは不明！

③STAGE3/ガルマ・ザビ

ガルマの特攻部隊が迫る!

廃墟と化した街を舞台に戦うステージ。上空からはドップ、地上ではマゼラアタック、ザクが出現し、挟み撃ちを仕掛けてくるぞ。建物の上に登ったり、その陰に隠れるなど地形を最大限に利用した戦い方をするのがポイントになりそうだ。はたして敵の攻撃空母、ガウの特攻、ガルマの最後は再現されているのか…？

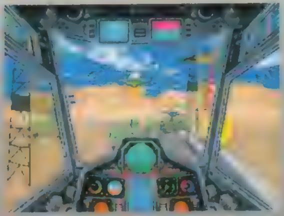


▲▶ビルの隙間をチョロチョロと動き回るマゼラアタックがやっかい。上空からはドップや攻撃空母のガウが襲いかかってくるぞ。かなりの激戦かも…。

④STAGE4/アッザムリーダー

マ・クベの鉱山にはMA、アッザムが待ち受ける!

中央アジアにあるジオン軍の採掘基地を攻略する戦い。出現する敵はザクやマゼラアタックだが、とにかく数が多い！　それにマゼラアタックは上部の砲台部分と下部のタンク部分が分離して襲いかかってくる。しかも最後には、前作で幻のボスとなっていたあのアッザムが出現。アッザムリーダーで攻撃を仕掛けてくるぞ。かなりの激戦が予想されるステージだ。



◀▲アニメ版ではジオン軍初のＭＡ（モビルアーマー）として位置づけされているアッザム。下部のハッチからアッザムリーダーを発射し、敵を包囲して焼き尽くす。ゲームではどんな風に再現されるのか不明だが、ほかの画面の再現状況をみるかぎりかなり期待できそうだぞ。

⑤STAGE5/ランバ・ラル

砂漠での戦いはさらに激化

今回のグフとの戦いは、ミノフスキー粒子のため、レーダーの性能がガタ落ち。しかも砂嵐のせいで、モニターの視界も最悪。この状況の中で、ランバ・ラルのグフとの激闘になるのだ。

▲砂嵐のため視界は最悪！ その中でもグフは容赦なく襲いかかってくるのだ。

ガンキャノン見参！

◀味方の支援機として中距離援護用のMS、ガンキャノンが初登場！パイロットはカイ、ハヤトのどっちかな？

⑥STAGE6/黒い3連星

ジェットストリームアタックが完全再現

夜の森林を舞台に3機のドム、黒い3連星と戦うステージだ。このステージのCGムービーは、ジェットストリームアタックを仕掛けるドム、ガイア機を踏み台にするガンダム、オルテガ機に突っ込むマチルダのミディア機など、名場面が続々再現される予定！ この調子だとゲーム中で1、2を争う注目ステージになりそうだぞ。乞うご期待！

◀肩越しにバズーカをかまえるドムの姿が超イカス！ 難関ステージの予感が…。

⑦STAGE7/大西洋

量産型ズゴック、ユーコンが出現

水面下の敵を撃破するため、ガンダムは水中へ…。ここには新たな敵、量産型のズゴックや潜水艦のユーコンが待ちかまえている。水中ではやはりバズーカは使用不可！ それにビームライフルの威力も落ち、動きもかなり鈍くなってしまうぞ。ボスはさらに強力になっているMA、グラブロだ。

▲ウデを短くたたんで、ズゴックが急接近！ 頭部の魚雷やウデのメガ粒子砲で攻撃してくるぞ。

▼潜水艦のユーコンは、高速の魚雷を連発してくるぞ。動きはそんなに早くないが油断できない敵だ。

⑧STAGE8/ジャブロー

シャア専用ズゴックとの死闘！

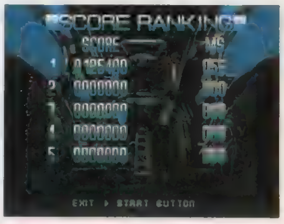
▲ジムを一撃で倒し、ゆっくりと立ち上がるシャアのズゴック!? 断定はできないけどそんな感じのポーズだ。このへんのシャアのセリフって妙にカッコイイんだよね。う〜ん早く聞きたい！

宇宙船用ドック、ジャブローの内部を舞台に戦うステージだ。今回のアッガイは天井をつたってチョコマカと移動するようになったぞ。また、建物や障害物が多く設定され、そこに登ったり隠れたりしながらの攻撃ができるようになっている。ボスのシャア専用ズゴックも細かいアクションが再現され、かなりイイ感じに仕上がっているぞ。しかもクリア後のCGムービーでは、シャアがメガ粒子砲で岩盤を崩して、撤退していくシーンも入っているのだ。

Ver.2.0の可能性

メモリーカード対応!?

前作はメモリーカード対応じゃなかったため、データを保存しておくことができなかった。それが今回の『Ver.2.0』では、完全対応しているのだ。これおかげでゲームの進行途中に中断したいときやハイスコアを出したときなど、データをしっかり保存しておくことができるようになるぞ。本誌ではハイスコア選手権なども企画しているので、バキバキやり込んでほしい！

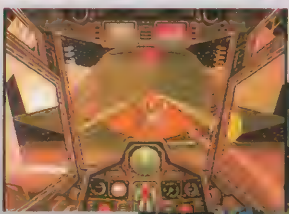


◀前作の画面。やっぱデータは保存しておきたいよね。

⑨STAGE9/ビグロ

敵巡洋艦ムサイの猛攻をかわせ！

再び宇宙に戻ったホワイトベースにドレン大尉の率いるキャメル艦隊が襲いかかる！ 出現する敵は複数のリック・ドムや巡洋艦のムサイだ。ムサイを攻撃するときは、艦橋部や機関部を狙わないと致命的なダメージがあたえられないぞ。ボスは、よりスピードアップしたトクワン少尉のビグロだ。ガンダムを抱えたまま高速で移動！ といった攻撃を仕掛けてくるかも…。



◀ボスのビグロはより素早く、そして攻撃的になっているぞ。攻撃を仕掛けるには、やはり接近してビームサーベルで斬るのが有効か？

◀敵巡洋艦ムサイは、複数のリック・ドムが護衛している。なんとか突破してムサイを攻撃だ。

⑩STAGE10/ソロモン

スレッガーの特攻イベントも

ジオン軍の宇宙要塞、ソロモンを攻略する戦いだ。ここにはリック・ドムやムサイなど、たくさんの敵が出現するぞ。そしてもちろん最後に待ち受けるのは巨大MAのビグザムだ。CGムービーでは、スレッガーがビグザムに特攻するシーンが再現されているぞ。

▲ビグザムは原作通り、アイフィールドのためライフルは無効！　この再現ぶりにはもう感激!!

⑪STAGE11/テキサス

テキサスコロニーでギャンが待ち受ける!

ついにテキサスコロニー内でギャンとの一騎打ちも『Ver2.0』では実現されたぞ。戦場となるコロニー内はミノフスキー粒子のためレーダーはアテにならず、砂嵐で視界も最悪！　さらに浮遊機雷や地雷原などのトラップもいっぱいでかなりの激戦になりそう。この状況でギャンとの戦いが展開する！

◀ギャンはこちらの攻撃を避けながらジリジリ接近してきて、突然サーベルで斬りかかってくるぞ。敵が接近したら、こちらもサーベルで対抗するのだ。

▶今回のギャンは前作のように簡単には倒せない！　なにしろ障害物を利用したり、シールドを使ったりしてこちらの攻撃を巧みに避けるのだ。シャアに続く強敵になるかも…。

⑫STAGE12/シャリアブル

ブラウブロのオールレンジ攻撃が炸裂!

アッザムに続く『Ver.2.0』の注目メカ、ブラウブロがついにこのステージに再現！　これにはもう感謝感激!!　プレイできる日が待ち遠しくなっちゃうよね。かんじんのステージ構成は、まずステージ開始直後はリック・ドムや量産型ゲルググを相手に戦うことになるぞ。味方の支援機としては、ガンキャノンが登場。一定時間が経過すると、いよいよニュータイプのシャリアブル大尉が乗るMA、ブラウブロが出現するのだ。原作では意外とあっけなく撃破されてしまったが、ゲームではそうはいかないみたい。やはりオールレンジ攻撃には、そうとう苦しめられそうだ。一体どんな感じに再現されるのかは続報に期待。

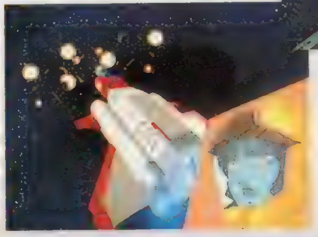
◀ニュータイプ用のMAの第1作として開発されたブラウブロ。原作ではあっけなく撃破されたが、ゲームでの実力は未知数なのだ！

⑬STAGE13/エルメス

ゲルググ、エルメスの波状攻撃が迫る!

このステージのCGムービーは、ガンダムとエルメスの出会いに続き、アムロとララアが共振するシーン。さらにコア・ブースターのセイラ、シャアが加わり、アノ名場面も再現されるのだ。ファンならまさに涙モノだぞ。

▲シャア専用ゲルググとエルメスの波状攻撃は、前作以上に強烈！　ビットによる攻撃もハンパじゃないぞ。最大の難関になりそうだ。

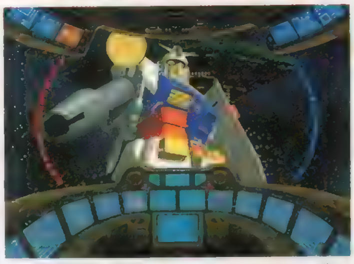


◀アムロとシャアの戦いを制止するため、戦場に向かうセイラ。「アムロ、兄さ〜ん、やめて〜っ！」といったセリフが入るのかな？

Ver.2.0の可能性

ジオン軍モードに急接近!

注目の〝ジオン軍モード〟はシャア専用MSに乗り込み、ガンダムや連邦軍と戦うことができるバトルモードということが判明したぞ。搭乗できるMSはザク、ゲルググ、ジオングの3種類。敵はガンダムのほかガンキャノン、ジムが登場する。こりゃ盛り上がるぜ！



▲これはジオングのコクピット。ジオングにシールドはないけど、防御はどうするのかな。

⑭STAGE14/ア・バオア・クー

ジオングとの最終決戦!そして…

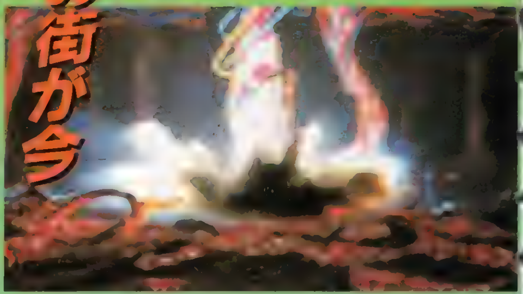
いよいよ宇宙要塞ア・バオア・クーでの最終決戦だ。リック・ドムや量産型ゲルググとの戦いののち、シャアの乗り込むジオングが出現するぞ。戦闘中での会話シーンもガンガン入るようなので、前作をはるかに超える盛り上がりになりそうだ。そしてジオングを撃破すると待望のエンディング！　『Ver.2.0』の戦いの果てに見るものはいったい…。

▲数機のリック・ドム、ゲルググに護衛され出撃したジオング。恐怖のオールレンジ攻撃が迫る！

ゲーム画面を一挙公開！

東京SHADOW

渋谷の街が今 恐怖に包まれる



宝生舞as
高城京子

この『東京ＳＨＡＤＯＷ』の最大の特徴は、ゲーム画面の大半が実写映像を使用したムービーと静止画とで構成されている点だ。迫力あるアクションシーンやホラーならではの身も凍るような場面が、俳優たちの迫真の演技によって現実の映像として描かれている。しかも、これらの映像は単に実写というだけでなく、最新のデジタル処理によってコンピュータグラフィックスと合成され、誰も見たことのない幻想的な光景が作り上げられているのだ。

また、現実に存在している渋谷の街が物語の舞台となっている点にも注目したい。実在の場所や建物が、ゲーム中に実写映像によって次々と登場するため、圧倒的な臨場感を感じることができるハズ。特に原作者の西谷史氏は、ストーリーの執筆にあたって渋谷の怪奇現象を綿密に調査しているため、単なる物語を超えたリアリティがゲームを通してプレイする側にも伝わってくるぞ。

ダイナミックな実写映像とハイグレードなＣＧ、そして迫力あるストーリーによって、本作はプレイヤーを恐怖のまっただ中に放り込んでくれる！

作家、西谷史が描き出す"東京SHADOW"の世界

ＳＦＣなどで人気を集めたＲＰＧ『女神転生』シリーズの原作者として知られる西谷史氏。氏の最新作となるのがこの『東京ＳＨＡＤＯＷ』だ。当初からゲーム化を前提として生み出されたこの物語は、小説やラジオドラマなど多彩なメディアで展開されている。

昭和20年、東京上空に飛来した米軍のＢ－２９が、渋谷・明治神宮にある大木に激突するところから、物語は始まる。時は移って現代、渋谷の上空に赤い稲妻が走った瞬間から、渋谷の街に不気味な怪奇現象が続発するようになる……。

この物語は、西谷氏自身が実際に赤い稲妻を目撃したことをきっかけにして生み出された。ゲーム、小説、ラジオドラマとそれぞれ設定は共通しているが、そのストーリーはどれも異なっている。各メディアが互いに関係しあうことで、渋谷の街を舞台にした壮大な叙事詩が描き出されているのだ。中でもＰＳ版は、この『東京ＳＨＡＤＯＷ』の物語の核心を担う部分だけに、完成が待ち遠しいところだ。

▲ゲームの原作となる小説は、現在①巻〜③巻が弊社より発売中だ。

©西谷史・シップス／メディアワークス©TAITO CORP. 1995

宝生舞や宝田明などＴＶ・映画で活躍する豪華俳優陣が出演した実写ムービーと、最新のコンピュータ・グラフィックスをふんだんに使用するホラーＡＶＧ『東京ＳＨＡＤＯＷ』。今回ついに、そのゲーム画面が明らかになった。ここに掲載した写真は、すべてＰＳの画面を直接撮影したものだが、実際のゲームではこんなクオリティの高い動画映像が、まさに次から次へと登場してくるのだ。ここでは、なんといっても気になるゲームシステムを中心に、この作品の魅力のすべてを紹介しよう！

東京SHADOW

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	タイトー	対応周辺機器	未定
発売日	春発売予定		

豪華キャストが大熱演！

▶見るからに不気味な雰囲気のこの男。主人公を危機に陥れる、彼の正体はいったい……？

▲シリアスからコメディまで幅広い役柄をこなすベテラン俳優、宝田明　本作ではなんと、渋谷の街を守護する霊木の精として登場する。

◀今回の事件の重要な鍵を握っている、謎のマッドサイエンティスト。この恐るべき人物を演じているのは、個性的な演技で映像に舞台にと大活躍している、萩原流行だ。

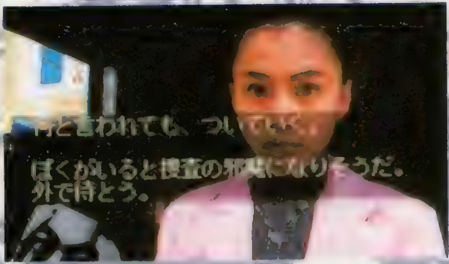
◀路上で魔法ショップのチラシを配っている美少女。はたして彼女は、この物語でいったいどんな役割を果たすのだろうか？

ゲームはメッセージ選択式のＡＶＧだ！

このゲームは、動画ムービーと静止画によって展開される物語の合間に、主人公の行動を決定するメッセージを選択することで進行していく。ちょうど、サウンドノベルの選択肢の間の部分が、映画のようなスタイルで表現されていると考えてもらえば分かりやすいだろう。

もちろん、物語の展開がプレイヤーの選択によってどんどん変化していくマルチストーリー、マルチエンディングとなっている。エンディングの数は20種類にのぼり、そこに至るまでの過程もバラエティに富んでいるから、プレイするたびにアッと驚く、まったく新しいストーリー展開が楽しめるのだ。

ゲーム中に場所を移動する際には、矢印で方向を選択する移動画面に切り替わる。ここでは、現実の渋谷の地形を再現したマップ構成になっている。さらにゲームの後半では、渋谷の地下にある巨大なダンジョンに潜入することになる。ダンジョン内部はＣＧによって３Ｄで表示され、ここではＲＰＧさながらの雰囲気が味わえるのだ。

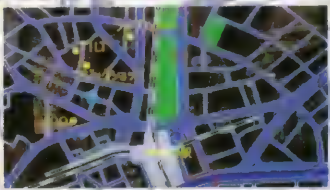


▲ゲームの要所でいくつかのメッセージが表示され、その中からひとつを選択することで主人公の行動を決定していく。この選択が、後の展開に大きな影響を与えるのだ！

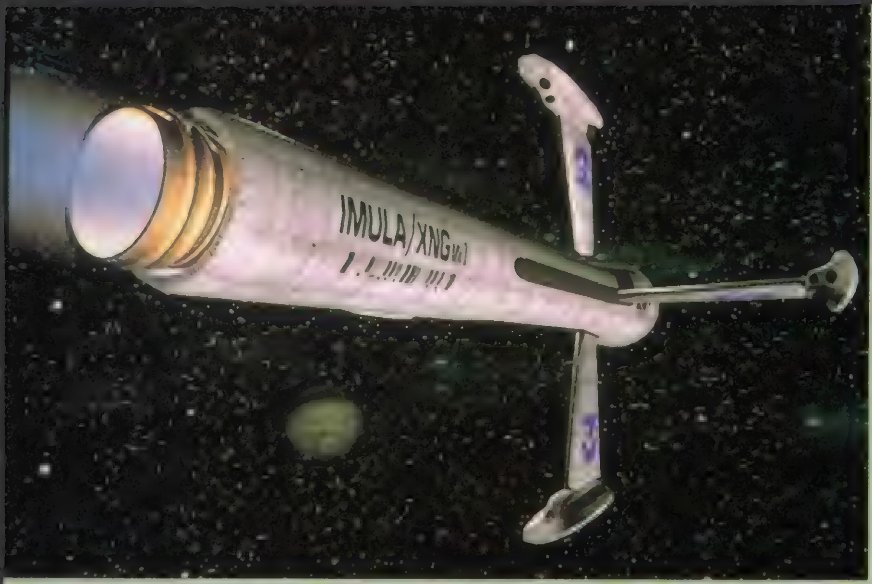
▲主人公のモノローグ以外のセリフは、すべて音声によって表現される。一方、映像は動画ムービーと静止画を組み合わせて、まるで映画を見ているような感覚で楽しむことができる。

現実の渋谷を探索するのだ！

▼移動の際には、渋谷周辺の地図と主人公の現在位置を見ることもできる。この位置関係は、もちろん現実の渋谷と同じものだ。



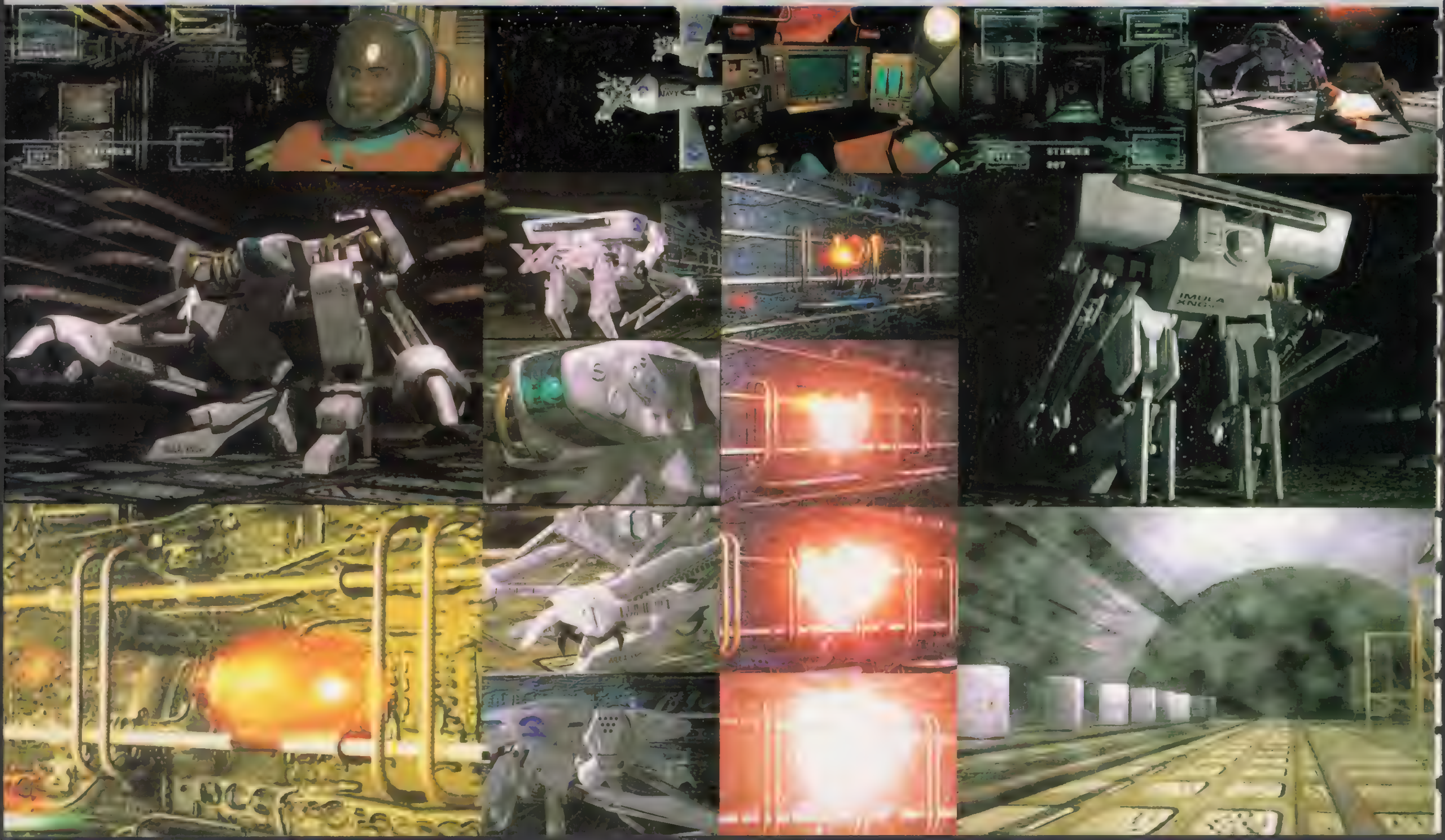
▲東京都民にはおなじみの風景か、次々と登場する移動画面。矢印の方向を選択して、どんどん進んでいく形式になっている。



大迫力シーン連続の3Dロボットシューティング

日を追うごとに人気が上昇している「ベルトロガー9」。開発も順調に進行中だ。美しいムービーとゲーム画面が織りなす迫力はハンパではなく、ＧＥＮＫＩの気合の入れ方がヒシヒシと伝わってくるよね。今回は最新画面写真をまじえて、その魅力に迫ってみることにしよう。

BELTLOGGER9

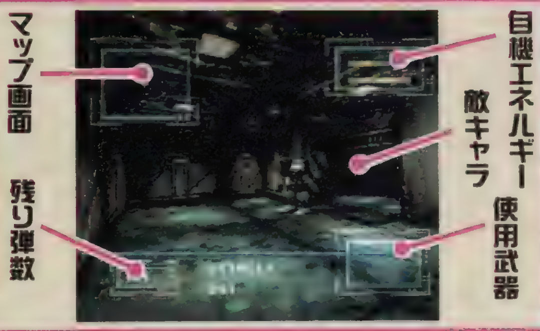


PSならではの空間の広がりを見よ！

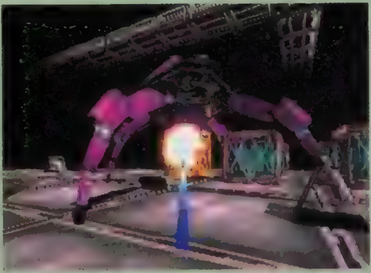
この『ベルトロガー９』で移動可能なフィールドは縦横無尽に広がっているので、ゲームシステムを今までに発売されたゲームで例えるとすれば、『ジャンピングフラッシュ』（ＳＣＥ）に近いものと表現できる。ただ、このゲームの場合は計器などを見ながら敵を確実にしとめていく楽しみも大きいので、プレイ感覚からは『ガンダム』を連想させられる。そんな意味でも、計器の意味を即座に読み取ることが要求されるシーンも多いので、右の写真などを参考にして心の準備をしておこう。

ポリゴンで作られた３Ｄ空間が前後左右だけではなく、上下にも大きく形成されているのは見てのとおり。このゲームはまさにＰＳならではのスケールを持った作品であることが実感される。ＧＥＮＫＩの目の付けどころに感心させられるとともに、プレイする日が待ち遠しいね。

計器類をチェックせよ



自機が床以外の全ての方向に動けるだけに、戦闘シーンは様々な作戦が考えられる。正面から撃ち合うもよし、ジャンプして相手のバックをとるもよし、攻略を自分なりに工夫してみよう。敵キャラも頭がよく、単純な攻撃が通用しないため、常に緊張感あふれる戦闘を楽しむことができるのだ。また、敵がいないシーンでも、障害物に追い詰められた状態で敵が現れたら、非常に不利な戦いを強いられてしまう。どんな場面であっても、あらゆる方向から敵が現れることを想定して、油断なく移動するようにしよう。生き残れるかどうかは、自分の腕ひとつにかかっているのだ。

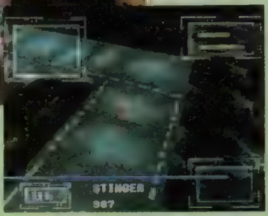


◀ゲームの舞台も様々。それぞれの場所に合わせた戦い方をしよう。

▶敵を見つけたら、すぐに攻撃をしかけよう。勝負は常に先手が有利なのだ。

攻撃とジャンプを使い分けよう

▼ジャンプは移動手段だけでなく、攻撃回避策としても有効



▲ジャンプをする時に見下ろし視点になることで、上昇感がうまく表現されている。下降する時の落下点も調整しやすいのだ。

BELTLOGGER9
ベルトロガー9

ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		

キャラデザインの読者企画もただいま選考中

読者に主人公の相棒をデザインしてもらい、採用された１名のキャラが実際のゲーム画面で大活躍! そんな夢のような企画も選考作業が目下進行中だ。編集部に山のように届いたハガキの好評ぶりに応え、しめ切りが２月２日まで引き延ばされることになったので、迷っていた人もこの機会にぜひ応募してみよう。応募方法などの詳しいことは２月号の28ページを見てね。

好評につきシメ切りを2月2日（当日消印有効）に延期

◀これ以外にも、数多くの作品が送られてきているぞ。しめ切りはあとわずか。キミの力作を待つ！

※画面は開発中のものです。 ©GENKI

エンジェルグラフィティ

あなたへのプロフィール

ついにこの画面が公開された!! 発売も迫る!?

▶ここが自分の部屋。色々なアイコンが画面右側に見える。上から4番目は天使イヴ?

▲これはスケジュール画面。1日を3分割して予定がたてられる。なるほど……。

待ちに待ったプレイ画面がついに公開された。プレイヤーに親切な作りで、画面右側に7つのアイコン群が並んでいる。画面左上にはその日の日付が表示されるぞ。1つのアイコンをクリックすると、さらにいくつか選択できる作りになっているらしい。それにしても気になるのは上から4つ目にある、天使イヴのアイコンだ。確かイヴの設定は、〝主人公に助言を与えてくれる〟ということだったはず。ということは、このアイコンをクリックするとイヴが現れてアドバイスしてくれたりするのかな? 新たな情報に期待しよう!

アニメシーンも バッチリだ!!

サンプルROMをついに入手!!

実際のゲームはどのように進行するのか？

今回はプレイ画面の他に、いろいろな画面を見ることができた。そこで、このゲームがどういうスタイルになるのかを勝手に予想してみたぞ。入手したサンプルＲＯＭと資料をもとにした予想なので、あまりにもかけ離れたものではないが、多少期待がこめられている（笑）ということをつけ加えておこう。なお、いろいろな特典付きの限定セットも発売されるらしいぞ。これは期待大だね。

仮説1 オープニングはフルアニメーションになる!?

オープニングすべてを見ることはできなかったが、かなりアニメーションを多用していたことは間違いない。おそらくフルアニメーションで主題歌が流れると思われる。主題歌はアフレコ取材のときに確認したが、篠原恵美さんだ。彼女のキュートボイスに乗って流れるアニメーション……考えただけでもドキドキしちゃうよね。

また、オープニングにはストーリーがあって、それが天使イヴと天使フレイヤの争いに関わってくるらしいぞ。

▲オープニングの一部。どうやら現代の話ではなさそうだ。若い男女の出会いの場面らしいが……？

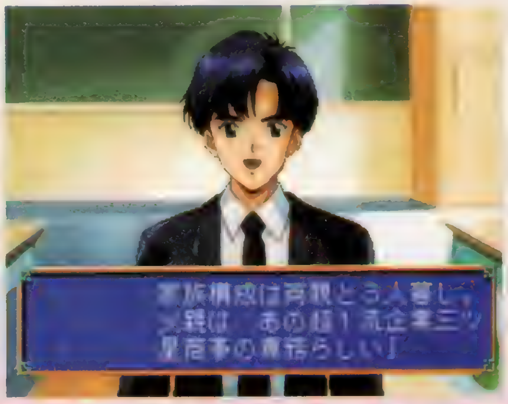
◀対立する天使、フレイヤとイヴ。どうして争っているのか？　プレイヤーにどう関わってくるのか？

仮説2 選択肢によってストーリーが変化する？

写真を見れば分かるように、ゲーム中に選択肢が表示されることがある。どれを選ぶかによってストーリーの展開が変わっていくのだろう。このあたりは、どちらかと言えばアドベンチャーゲームに近いものかな？　しかし恋愛ＳＬＧというからには、それだけにとどまらないはず。

また、サブキャラがイベントの案内人的な役割を演じているようだ。主人公の親友の古村くんは、イベントが見れる場所に誘ってきたりもするらしい。

▲本邦初公開の選択画面。う～ん、どれにしようか迷っちゃうよね。この選択によって今後の展開が変わる!?



◀彼は主人公の親友・古村君。わりと情報通らしい。これは天野美鈴ちゃんの情報らしいぞ。

仮説3 バイト先で女の子に出会う？

アルバイトをするということは、お金の概念があるということ。ということは、好きな女の子にプレゼントを買ってあげたりもできるんじゃないかな？　目当ての女の子へのプレゼントを買うために、バイトに励んでお金を貯めるってのもいいよね。

それから、バイト先で女の子に出会うということも考えられる。職種も時間もバイトによってさまざまだから、このバイトでは出会いはないが、あのバイトなら確実に知り合いになれる……みたいなこともあるかもしれない。スケジュール管理が重要になりそうだ。

▲右がアルバイト情報誌で左がイベント情報誌らしい。これで情報をチェックして、デートやプレゼントなどに役立てるのだ。どんなことが書いてあるかは右の写真の通り。

◀実際のアルバイト情報誌なみにカテゴライズされた誌面構成だ。

エンジェル グラフィティ
あなたへのプロフィール

ジャンル	恋愛SLG	価格	未定
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	春予定		

※画面は開発中のものです。©アストロビジョン ©1996 JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

オープニング

オープニングは、実写のムービーで展開される。まるで映画の予告編を見ているかのような迫力と臨場感が、キミを襲うことだろう。いきなり急転するストーリーにも注目。

恐怖の夜が今、始まる!!

Chris ～クリス～

クリスの場合

バリーが行方不明になる!?

▲命からがら洋館に逃げ込んだクリスたちが、バリーの姿が見えないことに気づいた瞬間、一発の銃声が館内にこだまする。バリーか、それとも先発したブラボーチームか？　クリスは単身、銃声のあった部屋に向かう。

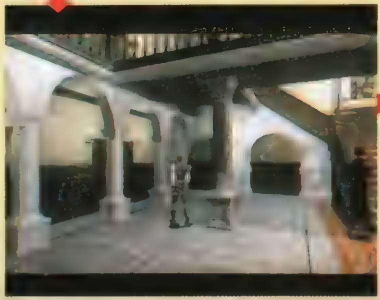
Jill ～ジル～

▶クリスを選ぶと、この時点で登場するキャラはジル、クリス、そしてアルファチームの隊長であるウェスカーの3人。ちなみにウェスカー隊長はジルとクリス、どちらでプレイしてもこの時点までは一緒にいるのだ。

ジルの場合

クリスが行方不明になる!?

◀ジルでプレイした場合は、もう一人の主人公であるクリスが行方不明になってしまうのだ。



▶ジルでプレイしていても、やはり謎の銃声が聞こえる。こちらはジルとバリーの2人で調査に向かうことになるぞ。

▲隣の部屋に踏み込んだ2人は、そこである物を発見することに……。最初に緊張する場面だ。今はまだ秘密。

▶男主人公・クリス。アウトロー気取りのナイスガイ。

◀女主人公・ジル。明るく勝ち気な、爆発物取り扱いのエキスパート。

クリスかジルかで展開が激変!?

ゲーム開始時、プレイヤーはクリスかジル、どちらのキャラでプレイするかを選択する。それぞれが男性と女性であるということで、趣味で選ぶのももちろんＯＫなのだが、ここでどっちを選んだかによってストーリーの展開がかなり違ってくるということをしっかり覚えておいてもらいたい。クリスとジルの2人では初期装備からして異なっているのだ。同じ舞台、同じ事件でありながら、確実に2回は遊べるというわけだ。

©CAPCOM

謎の洋館にひそむ恐怖が今、目を覚ます……!!

バイオハザード

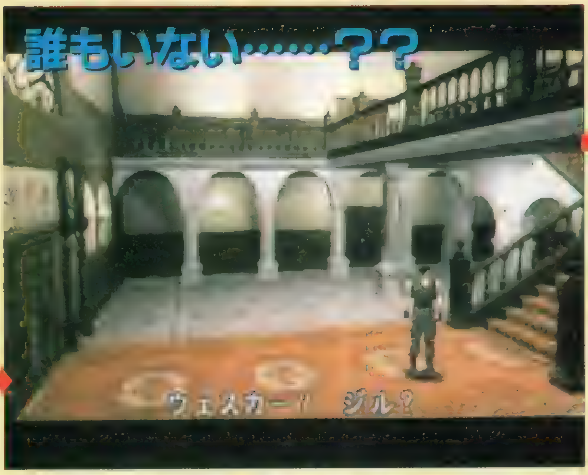
「本当の恐怖」を体験できるサバイバルホラー『バイオハザード』。新着の画面写真が公開されたので、今月はそれをメインにゲーム開始直後のストーリーを紹介していこう。このゲームの持つ独特の恐怖と緊張感を感じとってもらいたい。

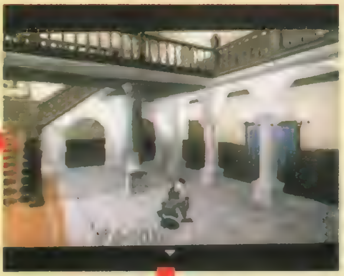
バイオハザード

ジャンル	サバイバルホラー	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカードブロック数未定
発売日	3月予定		

悪夢のひそむ洋館内では、命をかけた戦いが展開される!!

誰もいない……??





◀床にぽつんと落ちているジルのベレッタ。敵襲か？ それにしては何の物音もしなかったのが気になるところだが……。一体何が？

ここで何が起ころうとしているのか…!?

◀エントランスホールに帰ってきたクリスは、そこに誰もいないことに気づく。ジルは？ そしてウェスカーは？ 真の恐怖が、ここから始まる……。

NIGHTMARE
～悪夢の館へ～

▲館内では、いろいろな場面で武器などのアイテムを入手することがある。ちなみにこれは、クリスでプレイした際、スタート直後に手に入れることができるジルのベレッタだ。

▲武器は一度にひとつしか装備することができない。例えばコンバットナイフを手に持っているときは、ハンドガンなどはホルスターにしまっていたりするのだろう。敵にあわせて使い分けよう。

アイテム

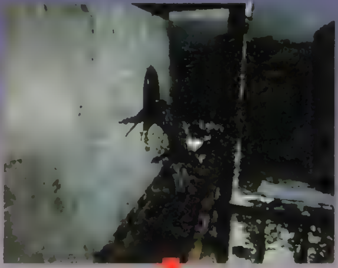
そもそも、最初からコンバットナイフとベレッタを持っているジルはいいとしても、初期装備がコンバットナイフのみというクリスがこの館内で生き残るためには、もっと強力な武器を手に入れなければならない。クリスを選ぶと、最初は武器探しのための探索がメインになるのかもしれない。

逃げ込んだ先は悪夢の入り口だった

猟奇殺人事件の犯人が立てこもると思われる洋館を調査するため、特殊部隊S.T.A.R.S.はアルファ、ブラボーの２チームを派遣する。が、敷地内に先行したはずのブラボーチームはなぜか連絡を絶ってしまう。事態を重く見たS.T.A.R.S.は、アルファチームの任務を館の調査からブラボーチームの探索へと変更、こうしてクリスとジルの所属するアルファチームは、恐怖の待つ洋館へと足を踏み入れることになるのだ。そこに、何が待ちかまえているかも知らずに……。

恐怖の館に棲む生物は、タダの動物ですら狂気に冒されている

ゲームを進めていくと、バルコニーに出ることがある。異形のモンスターから逃れてここに出ると、カラスが群をなして館への侵入者に攻撃を開始するのだ。モンスターから逃れた先で、死を運ぶ黒い鳥として有名なカラスに襲われるということは、実質的なダメージよりもむしろ精神面に大きな傷を残すこととなるだろう。しかもここには、その嘴(くちばし)と爪にかかり、命を落とした仲間の姿が……。キミはこの恐怖の場面を耐えられるか？



◀バルコニーに出ると、突然カラスの手痛い歓迎。数は多いし小さいしで、こちらの攻撃が当たらない。一気に駆け抜けるのが無難。

◀先に進むと、何かの影を発見できる。見覚えのあるその姿に、走って近づいてみると、そこにいた……いや、あったのは……。

その他のモンスター

館内には、様々なモンスターが牙を研いで待ちかまえている。その出現パターンも多種多様で、いちいちプレイヤーを驚かせてくれることだろう。

CROW

～不吉な黒い鳥たちが襲いかかる!?～

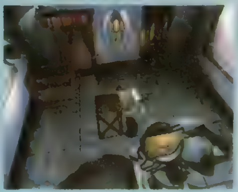
ブラボーチーム全滅

▶先行し、その後連絡を絶ったブラボーチームの一員だった。壁の血痕を見るに、ここまで何とか逃げてきたものの、力つきてしまったらしいことが想像できる……。

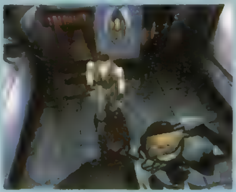
頭を使う局面もいたるところにある

▲いかにもいわくありげな彫像。近くによって、見上げてみるとどうやらその上には何かがあるらしいのだが、このままでは詳細がわからない。

この、いかにも何かありそうな彫像のある部屋では、実はというかやはりというか、あるアイテムを入手することができる。アイテムの存在は見ただけでわかるのだが、問題はその入手方法。高い位置にあるために、手が届かないのだ。そんなときは、落ち着いてまわりを見渡してみよう。ちなみにこの場合は、部屋の片隅にある木でできた箱が使えるぞ。



◀部屋の端から木の箱を引きずってきて……。



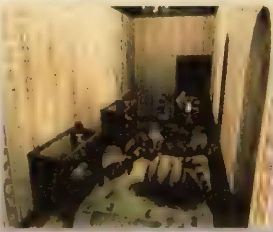
◀その上に乗れば、入手することができるのだ。

ZOMBIE

～ゾンビ～

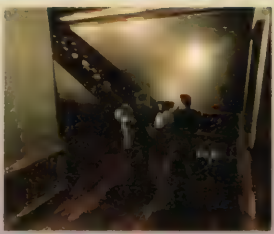
敵はどこからでも襲いかかる!!

走って館内を探索（逃亡）中、出会いがしらにゾンビと遭遇!!　相手は精神を持たない怪物、驚くなんてことはない。驚いたこちらの反応が遅れてしまえば、そこに待つのは死……のみだ。



戦いの場は館内だけではない!!

敵がいるのは館内だけではない。しかも、どこから襲いかかってくるかわからないのだ。たとえ敵の影が見えなくても、油断してはいけない。生き残るためには、臆病なくらいの方がいいのだ。



倒すことも当然できるのだが…

攻撃を加えれば、一応ゾンビとはいえ倒すことができる。だが、たとえ相手が地に伏したといっても安心してはいけない。敵は不死のモンスター、こちらの命を奪わんと這ってでも攻撃してくるのだ。

ゾンビが徘徊する館内では何が…？

館内に登場するモンスターは、ゾンビなどに代表されるいわゆる生ける屍(しかばね)が圧倒的に多い。普通に考えたらこんなことはあり得るわけがない。一体この館内では何が行われているのか。そして一連の猟奇殺人事件の犯人は、ここに潜んでいるのか？　これら尽き果てぬ謎の数々は、館内を探索していくに従って明らかになっていくことだろう。

犬までもが…

犬までもがゾンビ化して襲いかかってくる。ぼやぼやしていると次の犠牲者になってしまうぞ!!

ACCIDENT ～戦慄の晩餐～

驚愕のイベントがプレイヤーを襲う!!

ゲーム中には、様々なイベントが用意されている。いや、それぞれのモンスターとの戦いひとつひとつがイベントといえるかもしれない。例えば右の写真は地面に倒れているかのように見えたゾンビが、実は食事（!!）をしていたという場面なのだが、このようにゾッとする、あるいは驚きに背筋が凍り付くような演出がいたるところになされているのだ。探索を進めていけば進めていくほど、キミの精神力はゆっくりと、少しずつ削り取られていくことだろう。

▲何者かが床に倒れている。仲間がモンスターにやられたのかも知れない!!と思い、近づいてみると……。

◀その人影がこちらに気づき、顔を向ける！ それはもはや、人と呼べるものではなかった。そして、死角になっていたその下には!!

◀食事を中断して襲いかかってくるゾンビ。そう、ヤツの下にはすでに命を失った人間の姿があったのだ……。

▶サバイバル合戦に敗れたものに待つ運命は……。くれぐれもこうはなりたくないものだ。

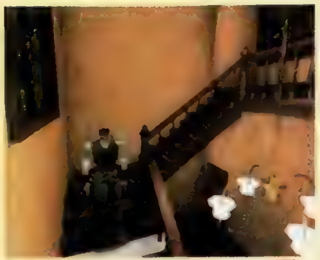
スキを見せればキミもこうなってしまうかも!?

ACTION ～階段の攻防～

先の見えない恐怖との戦い

人間の「恐怖」というものの起源、本質は、未知のものを恐れるというところにあるのではないだろうか。知らないから、見えないから、聞こえないからこそ、コワイのだ。

こちらが気がつかない間に襲いかかってくるゾンビたちには、本当に、心底恐怖を堪能させられることになるのだ。



▲階段を下りていく。ちょっと足下の白いところが気になるが、何かあるのだろうか？

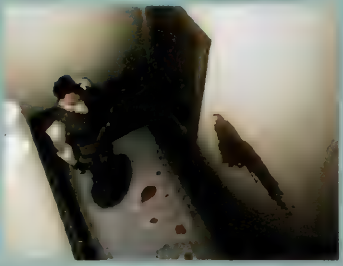
▲などと考えていると、階段を下りきったところで背後からゾンビが襲いかかる!! 一体どこから現れたのか!? とにかく今は、逃げるしかない。

▶と、逃げ込んだ先には扉。ここから出て、後ろから閉めてしまえば……と思いきや、なんと鍵がかかっている!! こんな緊迫のシーンが間髪無く展開されるのだ。

他にも様々なフィーチャーが

以上で紹介したほかにも、プレイヤーを驚かせる演出はいたるところに仕掛けられている。そのすべてが、戦うことで解決できるようなものとは限らない。これはカプコンからの挑戦状と受け取っていいだろう。キミには、この挑戦を受けるだけの勇気と知恵があるだろうか!?

▲書斎と思われる部屋。一見落ち着けそうだが、何か事件があるかも!?



▲床、そして壁に残る血痕。仲間がけがをして、ここに逃げ込んでいるのだろうか？

"マーク"および"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Victor
競馬シミュレーションゲームの頂点!!
クラシックロード
本当の馬を育てたいとお考えのあなたに!!
プレイステーションの機能を最大限に生かしたフルポリゴンによる超リアルなレースシーン、
血統重視の競走馬育成システムの搭載、常時2,000頭を越えるサラブレッドのコンピュータ管理、
きめ細やかな調教メニューなど今考えられる競馬ゲームの最高傑作の登場です。
絶賛発売中!!
プレイステーション
専用ソフト
¥5,800(税抜)
フルポリゴンによる超リアルなレースシーン!!
すべての競走馬に対して
「5代前までの血統表」
サラブレッドの始祖まで
「タート」、「ウッドチップ」
「坂路」、「追い切り」など
現在の調教度や疲労度も
確認できます
した有力な種牡馬、軝馬
などのデータを実名で
収録
©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1995(株)プログレス
ビクターのプレイステーションソフト続々登場!!
みんな、ニューヨークへ行きたいか〜!!
アメリカ横断ウルトラクイズ
プレイステーション専用ソフト
2月23日発売予定
¥5,800(税抜)
© NTV ©1995 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED
©1996 Victor Entertainment, Inc.
NOVASTORM
ノバストーム
人はナチュラルハイになった時、真の力を発揮する。
アドレナリン放出!トランス系シューティング。
プレイステーション専用ソフト
3月1日発売予定
¥6,800(税抜)
Novastorm™ published under license from PSYGNOSIS LIMITED
発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

PlayStation
立ちあがれ、そして銃をとれ。
SELECT PLAYER
PS初のドラマチックGUNシューティング、
[ホーンドアウル]遂に登場。
HORNED OWL
●近未来テロ警察として、凶悪テロ集団と戦う、痛快ガンシューティングゲーム
●PS独自のドラマ性で、臨場感を演出する「ドラマシンクロシステム」を搭載
●士郎正宗デザインのキャラクターが、アニメとフルポリゴンでPS初登場
●新型コントローラ[ハイパーブラスター]が、銃撃戦の感覚をリアルに再現
●もちろんマウスやコントローラでもプレイ可能。2人同時プレイも楽しめます
好評発売中！ 標準価格 ¥5,800 (税別) SCPS10016
HYPER BLASTER
好評発売中！
コナミ(株)
標準価格 ¥2,980(税別)
SLPH00014(RU012)
© 1995 Sony Computer Entertainment Inc. © MOVIC Inc. ※プレイステーションのソフトは、すべて「ブラックディスク」です。
注意：ハイパーブラスターを使用する場合、液晶テレビ、液晶プロジェクタ、倍速走査テレビではご使用になれません。又、ハイビジョンテレビ、ワイドテレビ（一部の旧型テレビ）では動作しない場合があります。
マーク "PlayStation" および "HORNED OWL" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品のお問い合わせ先：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント〈インフォメーションセンター〉TEL 03-3475-7444
SONY
Sony Computer Entertainment Inc.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc and the respective Teams, and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc.©1995 NBA Properties, Inc All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software ©1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc All rights reserved. Midway® is a registered trademark of Midway Manufacturing Company. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc.©1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. ®World Wrestling Federation, WrestleMania, and its logo are registered trademraks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved.® &© 1995 Acclaim Entertainment Inc.All rights reserved

株式会社アクレイムジャパン
〒100東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル

あの「卒業」の5人娘が、なんとPlay Stationで実写化！ 育成シミュレーションゲームの傑作が、Realになって新登場。

PlayStation™

あなたは、私立清華女子高等学校の新任教師として赴任します。
そして生徒は3年B組、多感な5人の女の子。
…と、ここまでは同じ。しかし！ 各種システムやイベントが、
今までの「卒業」とはちょっと違うゾ。

*Real*だから……

① 春夏秋冬、いろんなイベントを実写映像で表現。
夏のプール開きも…！
② 5人の感情を「しぐさ」で演出。
何気ない微妙な気持ちが伝わります。
③ 感情移入が、もっとできる。
だから付けました"禁断の交際"モード。

もちろん従来通り、
豊富なマルチエンディングを採用。
さあ、あなたは5人を無事、
卒業させることができますか？

PlayStation™用CD-ROMソフト

卒業 Graduation Real

PS&Mac版「卒業R」発売記念プレゼント!!

クイズに答えてプレミアムグッズを当てよう！

[クイズ]	○の中にあてはまるアルファベットを入れてください。ソフト買うなら、卒業○
[応募方法]	官製ハガキに 1 クイズの答え 2 希望賞品 3 住所 4 氏名 5 性別 6 年齢 7 職業 8 電話番号をお書きのうえ、ご応募ください。
[応募締切]	平成8年4月1日（月）当日消印有効
[あて先]	〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F バンダイビジュアル㈱ 第3事業部 「卒業R」プレゼントください係
[発表]	正解者多数の場合は抽選になります。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

- ●卒業A賞 5名様 旅行クーポン券10万円分
- ●卒業B賞 5名様 清華女子高等学校制服（劇中で使用した本物）
- ●卒業C賞 10名様 清華女子高等学校校章（劇中同様のレプリカ）
- ●卒業D賞 50名様 直筆サイン入りポスター
- ●卒業E賞 100名様 プロモーションビデオ
- ●卒業R賞 1000名様 オリジナルテレホンカード

※なお、B賞のキャラクターは指定できません。あらかじめご了承ください。

Play Station版
3月8日発売予定 価格¥5,800（税抜）
●初回プレス特典：サイン入りオリジナルスカーフ

Macintosh版
2月25日発売予定 価格¥8,800（税抜）
●初回プレス特典：特製生写真セット

EMOTION DIGITAL SOFTWARE

発売元・お問い合わせ
バンダイ ビジュアル株式会社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F TEL 03-5828-3051 FAX 03-5828-3058 ©1996 HEAD ROOM／NECインターチャネル／バンダイビジュアル

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。Macintoshは米国アップルコンピュータ社の商標です。ソフトの内容および発売日、価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。

鉄拳2
アドヴァンストV.G.
あすか120%
ギャラクシーファイト
我、格闘界に
敵、無し!
格闘無敵
電撃バトルマスター宣言

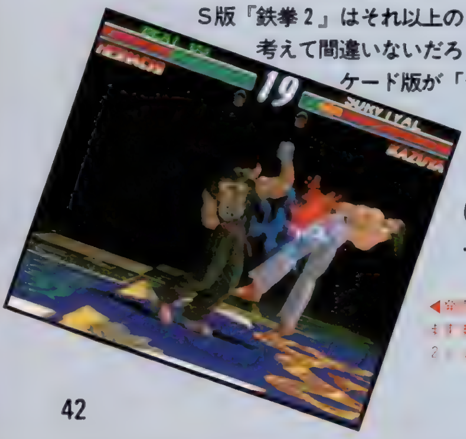
鉄拳2 TEKKEN2™

PS版画面写真初公開!!

移植のほうも着実に進んでいるようで、今まで「3月予定」と発表されていた発売日がついに3月29日に決定したのだ！ここで紹介しているのもすべてPS版の画面写真。PS版がいかに素晴らしいか、わかってもらえるよね！

アーケード版と見分けがつかないほどの高クオリティを実現！

読者のほとんどは「写真を見ただけでは、これがアーケード版なのかPS版なのかわからない」という感想を持ったんじゃないかな？　実際、これらの写真が編集部に届いた時、アーケード版を見慣れているはずの編集部関係者ですら見分けがつかなかったほどなのだ(笑)。つまり、それだけPS版の移植度が高いというわけ。前作のPS版『鉄拳』も素晴らしい移植だったけれど、PS版『鉄拳2』はそれ以上のレベルで移植されると考えて間違いないだろう。移植元となるアーケード版が「システム11」というPSと互換性のある基板を使用していたとはいえ、この移植度はやっぱり驚き。さすがはナムコってところだね！



◀[illegible]、[illegible]PS版『鉄拳2』。あと2カ月の[illegible]！

各キャラの背景も“美しい”の一言！

『鉄拳』では戦いの舞台となるステージがランダムで決定されていたけれど、この『鉄拳2』ではキャラごとに固定されている。ここではその中から7キャラ分のステージを紹介しよう。

このほかにも板張りの屋内（平八）や、スポットライトで照らし出される教会内（キング）、そして前作でもおなじみのフィジー（ロジャー）といったステージが用意されているぞ。余談だけど、ステージがキャラごとに固定されたことでBGMも固定されることになった。つまり、前作では縁のなかった「キャラごとのBGM」というものが確立されたのだ。どれもカッコイイ曲ばかりなので、PS版が出たらじっくりと聞いてもらいたいな！

ロウ ステージ

背後の山の上に石でできた建造物が見えているロウのステージ。地面のところどころには芝があるものの、ほとんどの場所で土がむき出しになっている。

写真はニーナがロウにディバインキャノンを決めているところだ。

ポール ステージ

ニューヨーク(?)の高層ビル群が背後に見てとれるポールのステージ。黒いエンブレムのようなものと、市松模様になった星が地面にペイントされているのだ。

写真はポールがキングに崩拳をクリーンヒットさせているところ。

吉光 ステージ

今までの格闘ゲームでは見られなかった森の中が吉光のステージ。PS版『鉄拳』のオープニングに出てきた竹林をも思い起こさせるよね。

写真はレイが吉光に後掃燕舞の2発目をヒットさせているところだ。

Ⓒ㈱ナムコ　※画面は開発中のものです。

ジャンル	対戦ACT	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	未定
発売日	3月29日		

ミシェール ステージ

異様な形をした大きな岩の柱があちこちに見られるミシェールのステージ。気のせいか、地面も他のステージよりも固そうに見える。
写真はジャック２がミシェールをブラボーナックルで宙に舞わせているところなのだ。

レイ ステージ

香港（？）にあるビルの屋上がレイのステージ。太陽は沈んでしまったものの、ハデなネオンサインがあるので十分明るい。
写真はレイに勝った平八が、勝ちポーズを取っているところ。ＰＳ版でも勝ちポーズを選べるのかな？

準 ステージ

上のレイステージとはうって変わって、陽光が気持ちいい準のステージ。足元に見えるのは花畑。花を踏みつけながら彼らは戦っているわけ。背後には民家が点在している。
写真は平八が準に鬼神拳を決めているところだ。

ジャック-2 ステージ

工業地帯がジャック２のステージ。あちこちで輝いている灯が宝石のようだ。彼の正体がロボットであることを考えると、ピッタリの背景といえるだろう。
写真はミシェールがジャック２に疾歩掌拳を決めているところ。

動きの良さも、この連続写真で一目瞭然！

これはカタパルトスルーの連続写真。相手の首を片手でつかみ、そのまま空高く放り投げるというジャック２ならではの豪快な投げ技だ。この技はハデに画面が拡縮するんだけど、それもバッチリと再現されていることがわかってもらえるだろう。動きに関しても文句なしなのだ！

ＰＳ版オリジナル要素も

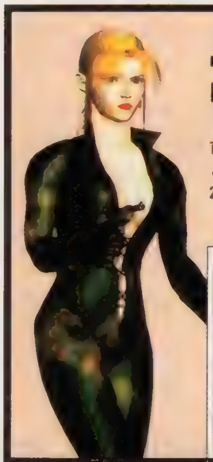
もちろんオープニングやエンディングは新作のＣＧムービーで描かれる（中ボスたちのエンディングも入るといいね）。また、ＣＯＭが無抵抗かつ無敵で倒されても自動的に起き上がってくる練習用の「プラクティスモード」や、１本の体力ゲージで何人のＣＯＭを連続して倒せるかを競う１ラウンド勝負の「サバイバルモード」がつくことも決定しているのだ。さらには、決まった設定でクリアタイムを争う「タイムアタックモード」や、団体戦用の「チームバトルモード」も今回初めて採用されたぞ！　この『２』も、前作同様にアーケード版を超える内容になりそうだ。

鉄拳2

コマンド表の見方

⇨＝レバーを入れる／➡＝レバーを長めに入れる／☆＝レバーニュートラル（10連コンボの表の☆は、そこで隙ができることを意味しています）／J＝ジャンプ／上＝上段攻撃／中＝中段攻撃／下＝下段攻撃／ダ＝ダウン攻撃／投げ＝投げ技／不＝ガード不能技／よ＝相手がよろける／ひ＝相手がひるむ／※攻撃種類と攻撃力の欄にある（ ）内の数字は、レバー前入れの時のもの。攻撃力の欄の［ ］内の数字は、カウンターヒット時またはクリーンヒット時のものです。

アーケード版Ver.Bの全キャラコマンド一挙公開!!



ニーナ ウイリアムズ

首刈十字固や＊2などは備考欄のコマンドで技から抜ける。飛びつきアキレス腱固から＊7または＊8に移行可能（攻撃力はどちらも20）。ワンツーパンチはレフトハイキック（左キック）につながる。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25
入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力										
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反	接近して	投げ	30	
四方投げ	接近して	投げ	30	
抱え込み肘打ち	接近して	投げ	50	
首刈り投げ	接近して ➡	投げ	40	
掌握［＊1］	接近して⇩ ⇨	投げ	15	
首刈十字固	＊1中	投げ	30	
立逆脇固［＊2］	＊1中	投げ	20	
裏門鷹羽絞	＊2中	投げ	25	
捨逆脇固	＊2中	投げ	25	
ワンツーパンチ		上上	10,10	
双掌破	⇨⇨ or ➡	中	20［30］	
トリプルスマッシュ		上（中）上上	10,10（15）,25	
ダブルスマッシュ		上上	12,15	
PKコンボ		上上	12,20	
PDKコンボ		上下	12,10	
ニールキック	⇨⇨	中（よ）	16［24］	
フラッシュコンボ		中上上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ	×3	中上上上	10,6,8,15	
アッパーストレート		中上	10,15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20,10,14	
レイブキック	立ち上がり途中orしゃがみ途中	下中	5,10	
ボーンカッター	⇨⇨⇨	中	20	
ハンティングスワン	［⇧⇧でキャンセル］	不	95	
飛びつき前方回転逆三角絞め	背後接近して or	投げ	45	
居反り肘落し［＊3］	接近して	投げ	30	
居反り肘落し脇固	＊3中に	投げ	20	
レフトハイ&ライトハイキック		上上	25,15	
シットスピン&ライトハイキック		下上	12,15	
ジェイルクラッシュ		上（中）上下上	10,10（15）,10,15	
セメタリークラッシュ		上（中）上下中	10,10（15）,10,10	
連撃双掌破	➡	上（中）上上上中	10,10（16）,6,6,20	
ニールエッジコンボ	（ or ）	上（中）上中	10,10（16）,15	
レッグブレイクコンボ	or ⇩	下下	12,7	
ディバインキャノン		中	25	
スライサー		下	10	
ディバインキャノンコンボ		下中	10,25	
サイドステップスタッブ		中	20	
キリングブレード		上	15	
腕拉腹固［＊4］	＊1中に	投げ	15,15	
首捻顔固	＊4中に	投げ	35	
蟹挟み［＊5］	接近して⇩ ⇨	投げ	15	
アキレス腱固［＊6］	＊5中に	投げ	20	
膝十字固［＊7］	＊6中に	投げ	35	
回転アキレス腱固［＊8］	＊6中に	投げ	45	
前転腕十字固	＊5中に	投げ	35	
飛びつきアキレス腱固	⇨⇨⇨	投げ	20	
スパイクコンボ&ライトハイキック		上下上	25,10,15	
スパイクコンボ&ライトアッパー		上下中	25,10,10	
スパイクコンボ&ライトローキック		上下下	25,10,7	
クリークアタックコンボ		中上上下	10,12,6,15	
クリークアタック&レフトローキック		中上下	10,12,10	
クリークアタック&レフトハイキック		中上上	10,12,20	
クリークアタック&ライトハイキック		中上上	10,12,15	
ラピッドコンボ&レフトローキック	×4	中上上下	10,6,8,10	
ラピッドコンボ&双掌破	×3 ➡	中上上上上中	10,6,8,10,6,20	
ジャミングコンボ&ライトアッパー		上下中	20,15,10	
ジャミングコンボ&ライトローキック		上下下	20,15,7	
ジャミングコンボ&ライトハイキック		上下上	20,15,15	
ランディングキック&ライトアッパー	⇧（or or ）	下中	25,10	
ランディングキック&レフトミドルキック	⇧（or or ）	下中	25,15	
ランディングキック&ライトハイキック	⇧（or or ）	下上	25,15	
レフトミドル&ライトハイキック		中上	10,15	
ウインズエッジコンボ	⇧（or or ）	中上中	10,12,15［20,12］	
フローズンキック	（or ⇩）	下中	10,15	
スパークコンボ		上（中）上上下	10,10（15）,6,15	
ライトローキック&バックスピンチョップ	（or ⇩）	下上	10［7］,10	
連撃双掌破	➡	上（中）上中	10,10（15）,20	
ニールエッジコンボ	⇧（or or ）	上中	10,15［20,12］	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上下	20,15	
レフトスピンローキック&ライトアッパー	（or ⇩）	下中	12,10	
PDKコンボ&ライトアッパー		上下中	12,10,10	
PDKコンボ&ライトハイキック		上中上	12,10,20	
アサルトコンボ	➡	中上上中	10,10,6,20	

©㈱ナムコ

ジャンル	対戦ACT	価格	―
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	―
発売日	稼働中		

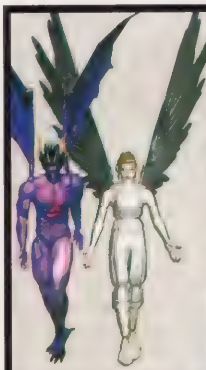
三島　平八

奈落払い踵切りは、奈落払いの1～2発目からつなげることもできる。影足は軸ずらし技なので、攻撃力は持っていない。コマンド内容がPS版『鉄拳』の時とは異なっているので注意。鬼下駄はダウンした相手にのみヒットする技。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力										
攻撃種類										中
攻撃力										30
入力										
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して	投げ	35	
裸締め	接近して	投げ	30	
超ぱちき	接近して	投げ	35	
ワンツーパンチ	,	上上	10(12),15	
螺旋襲刃脚	,	上下	25,15	
風神拳	☆	中	30	
空斬脚		中(よ)	30	
右踵落とし		中	30	
踵落とし	立ち上がり途中 ,	中中	13,21	
閃光烈拳	, ,	上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	,	中	30	
雷神拳		中	38[57]	
鬼哭連拳	, ,	上上上	10(12),15,25	
無双連拳	,	中中	10,28	
奈落払い(＊1)	☆ ×3	下下下	17,12,12	
奈落払い踵切り	＊1中 ,	中中	20,15	
左踵落とし		中	30	
崩拳		中	33[49]	
激斬脚	☆	中	35	
地斬脚		下	25	
裏旋空刃脚	,	中中	25,22	
鬼神拳		中	40	
影足		軸ずらし		
瓦割り	しゃがみ途中	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中 ,	中中	15,30	
仁王砕き	背後接近して or	投げ	45	
鬼下駄	相手ダウン中	ダ	25	
鬼瓦		不	70	



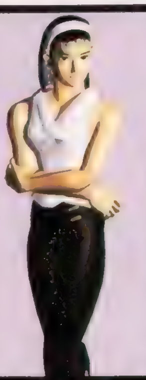
デビルカズヤ

インフェルノは上段ガード不能技。射程距離こそ（実質的に）無限だが、しゃがむことで簡単に避けられる。デビルブラスターは翼を羽ばたかせて真上に飛んだ後、斜め下方向にビームを放つガード不能技。角度の関係で、真下にもぐられたり、両者がめいっぱい離れた状況で出すと当たらない。ちなみに、彼の2P色は真っ白な羽毛の翼が印象的なエンジェル（女性）である。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して	投げ	35	
旋蹴り	接近して	投げ	40	
超ぱちき	接近して	投げ	35	
背落とし	背後接近して or	投げ	40	
ワンツーパンチ	,	上上	10(12),15	
螺旋襲刃脚	,	上下	25,15	
風神拳		中	30	
空斬脚		中(よ)	30	
右踵落とし		中	30	
踵落とし	立ち上がり途中 ,	中中	13,21	
閃光烈拳	, ,	上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	,	中	30	
雷神拳		中	33[49]	
鬼哭連拳	, ,	上上上	10(12),12(15),25	
ダブルアッパー	,	中中	10,15	
奈落払い	☆ ,	下下	17,12	
左踵落とし		中	30	
インフェルノ		上(不)	40	
デビルブラスター		不	80	



風間　準

真空刈脚は泰山白鷺につながる。泰山白鷺は翠連衝腿or翠連紫雲につながる。翠連衝腿は翠連勁or翠勁紫雲につながる。流雲壁はダウン中の相手にもヒットする（攻撃力は20）鬼首落としはレバー入れっ放しで3回転。回転中にレバーを離すとキックを出す。

〈10連コンボ〉※準は立ち上がり途中からコマンド入力。

入力										
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力										
攻撃種類				中						
攻撃力				10						
入力										
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	6	21	24

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
翠連勁	,	上中	10,15	
鬼殺し		中	15	
真空刈脚	, , ,	下下下	14,14,14	
刈脚流雲壁	, ×3,	下下下中	14,14,15,25	
流雲壁		中中	15,21	
翠勁下蹴り	,	上下	10,14	
槍連勁	,	上中	10,10	
白鷺遊舞	, , ,	下上上中	7,10,10,25	
霞蹴り		上	35	
紫雲二段蹴り		下上	5,22	
鬼首落し		中中不	30,40,40	
刈脚白鷺遊舞	, , , ,	下下上上中	14,7,10,10,25	
翠連紫雲	, , ,	上中下上	10,15,15,20	
泰山白鷺	, , ,	下上上上	7,10,10,12	
翠連衝腿	, ,	上中中	10,15,14	ループ
翠勁刈脚	, ×3	上下下下	10,14,14,14	
霞掌拳		中	15	
竜車蹴り		中	20	
竜車蹴り刈脚	, ×3	中下下下	20,14,14,14	
竜車蹴り鬼殺し	,	中中	20,15	
泰山白鷺刈脚	, , , ×3	下,上,上,上,下,下,下	7,10,10,12,14,14,14	ループ
蛇回し	接近して	投げ	35	
腕十字固め	接近して	投げ	35	
釣鐘割り	背後接近して or	投げ	45	
白山	接近して	投げ	45	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		
白鷺下段脚	, ,	下上上下	7,10,10,20	

ミシェール・チャン

大纏崩捶は崩捶がヒットすれば必ず入る。前掃腿は立ち右キックからつながる。転身腿は前掃腿につながる（転身腿は「2」の時とは異なり、連続して出すことができなくなっている）連拳大纏崩捶は1発目がカウンターヒットした時のみ3発つながる。槍弓腿にはコマンドと威力が異なる3つのタイプがある。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力						↘				
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30
入力							↘			
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ	35	
フロントスープレックス	接近して	投げ	35	
ジャーマンスープレックス	＊3中に	投げ	45	
通天砲	×3	上中中	10,8,21	
通天砲	⇦ ,	中中	12,20	
前掃腿	しゃがみ途中	下	15	
前掃十字把	しゃがみ途中 ,	下中	15,25	
前掃連腿	しゃがみ途中 ,	下上	15,20	
前掃扇腿	しゃがみ途中 , ⬇	下下	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踵	前大J始め	中	35	
斬捶(＊1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	＊1中に ,	中中中	18,15,20	
突双掌		中(よ)	30	
崩捶(＊2)	⇦	中	15	
大纏崩捶	＊2ヒット中に		30	
衝腿	⇦	中	17	
背面取り(＊3)	ヒット後⇦	上	12	
後掃腿(＊4)	⬇ ⇦	下	12	
穿弓腿	＊4中に	上	25	
絶招通天砲	➡	不	50	
フルネルソンスープレックス	接近して	投げ	45	
ジャーマンスープレックス	背後接近して or	投げ	40	
転身腿	,	上	20	
虎身肘	⇨ ➡	中	12	
疾歩掌拳	⇩	中	12	
連拳	,	上中	10,10	
疾歩崩肘	⬇	中	18	
斬捶崩肘	立ち上がり途中 ,	中中	18,30	
槍弓腿	⇦ , ,	中下上	12,12,25	
槍弓腿	,	中下上	12,12,26	
槍弓腿	, , ,	上中下上	10,8,12,25	
斬撃	,	中	18	
連拳大纏崩捶	, ,	上中中	10,10,30	
衝腿通天砲	,	下中中	10,10,40	
連拳上段脚	, ,	上中上	10,10,20	
連拳下段脚	, ,	上中下	10,10,10	
斬捶前掃連腿	立ち上がり途中 , ,	中下上	18,17,20	
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中 , ,	中下中	18,17,25	
斬捶前掃扇腿	立ち上がり途中 , , ⬇	中下下	18,17,10	
斬捶槍弓腿	立ち上がり途中 , ,	中中下上	18,15,12,25	
斬撃前掃連腿	, , ,	中下上	18,17,20	
斬撃前掃十字把	, , ,	中下中	18,17,25	
斬撃前掃扇腿	, , , ⬇	中下下	18,17,10	
斬撃通天砲	, , ,	中中中	18,15,21	
斬撃槍弓腿	, , , ,	中中下上	18,15,12,25	
斬撃崩肘	, ,	中中	18,30	
崩捶上段脚	⇦ ,	中上	15,20	
崩捶下段脚	⇦ ,	中下	15,20	
迅脚前掃連腿	×3	上下上	20,15,20	
迅脚前掃十字把	, ,	上下中	20,15,25	
迅脚前掃扇腿	, , ⬇	上下下	20,15,10	
虎身連攻	⇨ ⇨ ,	中中	12,12	
天砲	⇨	中	21	

P.ジャック

ダイブボマーは飛行中にキックを同時押しすることで飛距離が伸びる（2回まで）。ギガトンパンチの1回転目のみ立ちガード可能。ヘルプレスの攻撃力は、打撃技として決まった時が20、投げとして決まった時が40。ハンマーラッシュハイ、ハンマーラッシュミドル、ハンマーラッシュローの3つの技は3種類あるが、2番目と3番目に書いてあるのは1番上に書いてある技のバリエーション。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バニッシュメントドロップ	接近して	投げ	33	
ヘルプレス	接近して	中	20[40]	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇	中	12	
マシンガンナックル	⇦ , , , ⇦	下下下中	25,25,25,40	
ストレート・エルボー・アッパー	, ,	上中中	17,25,25	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,20,25	
ハンマーナックル		中	22	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	25	
ダブルハンマー	立ち上がり途中 , or ,	中中	25,30or22,22	
スイングLナックル	⬇ ⇦ , ,	中中中	15,12,12	
スイングRナックル	⬇ ⇦ , ,	中中中	15,12,12	
メガトンパンチ	⇦ ⇧ ⇩	中	35[52]	
パワーシザース	⇨ ⇨ (or ➡ or ⇨)	中	25	
ヒッププレス(＊1)	⇧	中	35	
ワイルドスイング	⬇ ⇦ , , ,	中中中上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	⇦ ⇧ ⇩ ⇦ ⇨ (レバー回転)	不	20,40,60,80,199	
ブラッドファン	＊1や＊2後 , , ,	下下下下	10,10,10,10	
ブラッドファン	＊1や＊2後 , , ,	下下下下	10,10,10,10	
その場しゃがみ(＊2)	⬇			
エクスプローダー	⇦ ⇧ ⇩	中	30	
P.ジャックブラスト	⇩ ,	中中	15,30	
リバースリフトアップスラム	背後接近して or	投げ	45	
スラッピングダウン	接近して	投げ	32	
ダークネスカッター	⇨ ,	不	100	
ヘッドスライディング	➡ (or ⇨)	中(後半下段)	25	
ダイブボマー		不	60	
パニッシュメントメガトン	接近して ⇧ ⇩	投げ	40	
ハンマーラッシュハイ	⬇ , , , , ➡	下下中中上	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	⬇ , , , ,	下下中中中	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	⬇ , , , , ⬇	下下中中下	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	⬇ , , ➡	中中上	12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	⬇ , ,	中中中	12,12,12	
ハンマーラッシュロー	⬇ , , ⬇	中中下	12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	⬇ , ➡	中上	12,12	
ハンマーラッシュミドル	⬇ ,	中中	12,12	
ハンマーラッシュロー	⬇ , ⬇	中下	12,12	
アッパーラッシュ	, , ,	中中中中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ	, , ,	中中中中	15,12,12,12	

キング

＊6からジャイアントスイングまでをセットでワンダフルメキシカンコンボと呼ぶ。フィギアフォーレッグロックはキック同時押しで返せる(その返し技が逆4の字で、攻撃力は26)。＊8は両パンチ同時押しorR投げで、＊9はキック同時押しorL投げで、ジャイアントスイングはR投げorパンチ同時押しでそれぞれ抜けられる。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類										中
攻撃力										23
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力										
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレンバスター	接近して	投げ	30	
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ	30	
DDT	接近して⇧ ➡	投げ	55	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇧ ➡	投げ	65	
ジャガードライバー(*1)	接近して⇩⇘ ➡	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して⇨⇩⇦⇧⇨ ➡	投げ	70	
ワンツーパンチ		上上	12(15),15	
ワンツーアッパー		上上中	12(15),15,10	
ドロップキック	⇨⇨ or	中(よ)	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨	上or中(よ)	40	
ジェイルキック	⇨⇨	中	30	
ナックルボム	⇩	中	35	
アリキック(*2)	⬇⬊ ×3 or ⇩	下下下	17,7,7	
アリキック(カウンター時)(*3)	⬇⬊ ×5	下下下下下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨	中	20	
グランドスマッシュ(*11)	⇨⇨	下(ひ)	6	
ダイナマイトアッパー	⬇⬊	中	20	
フライングクロスチョップ	⇨⇨	上下(よ)	15	
ダブルニードロップ	⇧(or⇩)	中	40	
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	⇩	中	20	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇩	投げ	45	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内 ガードせず)	⇩	投げ	20+45	
ライトストレート→レフトアッパー		上中	12,15(15,10)	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中	下中	5,15	
ムーンサルトボディープレス	⇨	不	25	
ジャガーインパクト	➡	上(不)	50	
ジャガーバックブリーカー	*11カウンターヒット時	投げ	30	
ジャンピングパワーボム	*11カウンターヒット時 ⇧⇩	投げ	50	
ハーフボストンクラブ	背後接近して	投げ	55	
コブラツイスト	背後接近して	投げ	55	
フィギアフォーレッグロック	接近して⬋	投げ	30	
アーチロックフェイスバスター	*1中に	投げ	30	
ボストンクラブ	*1中に	投げ	25	
エルボースティング	⇩	中	15	
スピニングスマッシュ	*2中に	中	10	
オクトパスホールド	*3の4発目ヒット時に	投げ	80	
スタンディングアキレスホールド(*4)	接近して⇨➘	投げ	30	
インディアンデスロック(*5)	*4中に	投げ	30	
ロメロスペシャル	*5中に	投げ	50	
S.T.F	*4中に	投げ	35	
スコーピオンデスロック	*4中に	投げ	35	
リバースアームクラッチスラム(*6)	接近して⇨➘	投げ	25	
リバースアームクラッチスラム(*7)	接近して⇨➘	投げ	25	
バックドロップ(*8)	*6or*7中に	投げ	18	
ジャーマンスープレックス(*9)	*8中に	投げ	15	
パワーボム(*10)	*9中に	投げ	25	
ジャイアントスイング	*10中に	投げ	30	

雷武龍(レイ・ウーロン)

旋風連脚は2種類ともレバー上で3回までつながり、キック中レバー下で寝ることができる。鷹爪連脚は鳳凰旋風脚につながる。綜爪牙は相手が立ちガードしている時のみガードを崩せる。ただしガードされ続けるとヒットしない。転身連砲、虚環脚を出した後は背を向ける。伏寝弧流腿、拳暫連脚を出した後はうつ伏せになる。伏寝掃腿、伏寝滑を出した後は仰向けになる。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35
入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力										
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
寝る	⬇or⇩			
跳弓脚	相手頭側で寝た状態で	中	25	
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で			
仰寝後掃燕舞	相手頭側で寝た状態で	下上	10,25	
背を向ける	⬅or⇦			
背身打	背を向け	上	12	
背身下掃打	背を向け⬇or⇩	下	8	
背身崩墜	背を向け	中	20	
背身腿	背を向け	中	15	
背刃落	背を向け ×3	中中中	15,15,15	
背身後掃燕舞	背を向け⬇or⇩	下上	10,35	
後掃燕舞	⇧	下上	10,40	
転身連砲		上上	18,18	
旋風連脚	(⬆で3回 キック中⬇で寝る)	中	30	
旋風連脚	⬇or⇩ (⬆で3回 キック中⬇で寝る)	中	30	
龍声下段脚	⇨	中中中中下	10,10,10,10,20	
龍声中段脚	⇨☆	中中中中中	10,10,10,10,15	
狼牙揺震撃	⇨	中中中上中	15,8,8,21,20	
狼牙虎蹲山	⇨☆ ⬇	中中中上下	15,8,8,21,10	
揺震撃	⇨☆	上中	35,20	
虎蹲山	⇨☆ ⬇	上下	35,20	
虚環脚		上下	25,20	
雷光下段脚	➡	上中中下	35,12,10,20	
雷光中段脚	➡	上中中中	35,12,10,15	
弧流腿		中	25	
落顔砕	背後接近して or	投げ	45	
綜爪牙	⇨☆	上上上上		
衿締め	接近して	投げ	30	
飛空脚	接近して	投げ	40	
払い倒し	⇦ ➡	投げ	30	
妃睡鳥(*1)	⬅			
鳳凰旋風脚	*1中に	不	90	
鷹爪連脚	*1中に ×4	中中中中	15,15,15,15	
伏寝弧流腿	相手足側でうつ伏せから	中	25	
伏寝掃腿	相手足側でうつ伏せから	下	15	
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇			
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て			
雷光跳脚	⇨⇨⇨	中	30	
伏寝滑	相手足側でうつ伏せから	下	15	
拳暫連脚		下下中	7,7,35	

三島 一八

一八もポールと同じアルティメットタックルを持っているが、そこからは闇雲にしかつなげることができない（闇雲絞めを持っていない）。R投げコマンドでアルティメットタックルを抜けられる。霧足は軸ずらし技。レバーを前に入れた後、すぐにニュートラルに戻す感じでコマンドを入れることで出せる。雷神拳下段脚と雷神拳中段脚は霧足雷神拳の後にも出せる。

〈10連コンボ〉

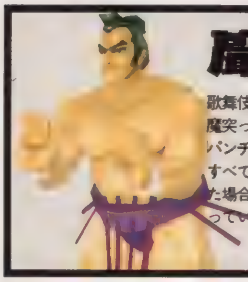
入力	➡									
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										
攻撃種類								下	中	不
攻撃力								5	25	30
入力										
攻撃種類			中	中	下	中	下	中	不	
攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して	投げ	35	
旋蹴り	接近して	投げ	40	
超ぱちき	接近して⇨➡	投げ	35	
背落とし	背後接近して or	投げ	40	
アルティメットタックル	⇩or	不,投げ	5	
闇雲	タックル中 , , , ,	投げ	5,5,5,5,5	
ワンツーパンチ	,	上上	10(12),15	
螺旋襲刃脚	⇩ ,	上下	25,15	
風神拳	⇨ ⇩	中	30	
空斬脚	⇨⇨⇨	中(よ)	30	
右踵落とし	⇨	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中 ,	中中	13,21	
閃光烈拳	, ,	上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	,	中	30	
雷神拳	⇨ ⇩	中	33[49]	
鬼哭連拳	, ,	上上上	10(12),12(15),25	
ダブルアッパー	⇧ ,	中中	10,15	
奈落払い	⇨☆⇩ ⇧ ,	下下	17,12	
左踵落とし	⇨⇨	中	30	
鬼神滅裂	⇦	不	40	
真・鬼神滅裂	⬅	不	80	
霧足	⇨☆	軸ずらし		
霧足風神拳	⇨	中	30	
霧足雷神拳	⇨☆	中	33	
霧足雷神拳	⇨ ,	下下	17,12	
雷神拳下段脚	⇨☆⇩ ,	中下	33,12	
雷神拳中段脚	⇨☆⇩ , , 中下	33,12		
螺旋幻魔脚	⇩ ×4	上下下中	25,15,12,20	
踵斬り	⇧ ,	中中	10,15	
魔神拳	立ち上がり途中	中	25[37]	

ロジャー&アレックス

アリキックはレバー下＋キック同時押しから始めても、カウンター時には5発出せる。アニマル後方回転は「アニマルキックラッシュ時用の後転起き上がり」といった感じの技で、ローリングアニマルは軸ずらし技。テイルカッターはそのまま出してもダウン攻撃にはならないが、ステップイン（レバー前を2回）の直後に出すことでダウン中の相手にも当てることができる。

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ジャンピングパワーボム	接近して	投げ	35	
アニマルぱちき	接近して	投げ	35	
DDT	接近して⇧	投げ	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇧➡	投げ	65	
ジャガードライバー	接近して⇩⇧➡	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して ➡	投げ	70	
ワンツーパンチ	,	上上	12,15(15,15)	
ワンツーアッパー	, ,	上上中	12,15,10(15,15,10)	
ドロップキック		中(よ)	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨	上(よ)	40	
ジェイルキック	⇨⇨	中	30	
ナックルボム	⇩[or➡or⇨]	中	35	
アリキック	⬇ ×3,⇩ , ,	下下下	17,7,7	
アリキック(カウンター時)	⬇ ×5	すべて下	17,7,5,4,3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨	中	20	
グランドスマッシュ	⇨⇨	下	6	
ダイナマイトアッパー	⬇⇧	中	20	
フライングクロスチョップ	⇨⇨	上下(よ)	15	
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	⇧	中	20	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇧	投げ	45	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内,ガードせず)	⇧	投げ	20,45	
ライトストレート→レフトアッパー	,	上中	12,15(15,10)	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中 ,	下中	5,15	
背落し	背後接近して or	投げ	40	
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	⇨➡ , , , ,	上上上上中	12,15,10,15,20	
アニマルギガトンパンチ	⬅	不	100	
クルクルパンチ	⇨	上	30	
アニマルキックラッシュ(*1)	⇧ , , , ,	すべて中	17,17,17,17,17	
アニマル後方回転	*1中に⇦			
ローリングアニマル	⇧ ,	中	17	
アニマルドロップキック	⇦	上	30	
アニマルアッパーカット	⇨☆⇩⇧	中	50	
テイルカッター	⇨	下	17	
ドロップキック&アニマルキックラッシュ	⇦ , , , ,	上中中中中	30,17,17,17,17	
ローリングアニマル&アニマルキックラッシュ	⇧ , , , , ,	すべて中	17,17,17,17,17	



巌竜（ガンリュウ）

歌舞伎張り手は無限に張り手を出すことができる。右アッパー→閻魔突っ張りの後に、右パンチ、左パンチ、右パンチ、左パンチ、右パンチと出すことで閻魔突っ張りを続けることができる。これらはすべて上段攻撃で、攻撃力はそれぞれ8。ヒッププレスを空振りした場合、そこからの攻撃（ジャック2でいうブラッドファン）を持っていないので、そのまま起き上がることになる。

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して	投げ	35	
抱き地蔵	接近して	投げ	35	
居反り	接近して ➡	投げ	35	
閻魔突張り	➡ , , , , , , ,	すべて上	12,10,8,5,5,5,5,5	
閻魔突張り	, , , , , , ,	すべて上	12,10,8,5,5,5,5,5	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇	中	12	
四股クエイク	⬇	ダ	50	
巌竜コンボ	×3	上上中	18,20,25	
もろ手振り		中	22	

ブルース・アービン

＊1から＊5までをセットで膝地獄と呼ぶ。＊2から続けて出された＊4はキック同時押しで、＊3から続けて出された＊4はR投げでそれぞれ抜けられる。ソーク・クラブは軸ずらし技。相手の横に回りこむように移動してから攻撃する。＊6はその名の通りバック転するだけの技。攻撃力はないが、喰らい判定は存在する。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
正面右膝蹴り(＊1)	接近して	投げ	20	
左横膝蹴り(＊2)	＊1中に	投げ	15	
左横膝蹴り(＊3)	＊1中に	投げ	15	
回し右膝蹴り(＊4)	＊2 or ＊3中に	投げ	25	
真空飛び膝蹴り(＊5)	＊4中に	投げ	40	
首投げ	＊1中に ×3	投げ	35	
ティー・カウ・コーン	接近して	投げ	30	
ティー・カウ・トロン	接近して	投げ	25	
レッグバズーカー		上	35	
ソーク・クラブ		上	25	
トリプル・ティー・ソーク		上上中	15,10,25	
ワン・ツー・ハイキック		上上上	10,12,30	
ワン・ツー・ミドルキック		上上中	10,12,20	
ワン・ツー・ローキック		上上下	10,12,10	
トリプルニーコンボ		中中中	20,15,25	
ダブルニー&ローキック		中中下	20,15,15	
ストッピング		上	20	
ストッピングフェイントニー		上中	20,20	
スレッジハンマー		中	40	
バック転(＊6)				
フェイントレッグバズーカー	＊6中に	上	15	
スライサー		中	30[45]	
ガトリングコンビネーション		中中中下	25,12,15,12	
ストッピングフェイントストレート		上上	20,12	
サイドワインダー		不	60	
ノーザンライトコンビネーション		上上中	10,12,20	
サザンクロスコンビネーション		上上中	10,20,25	
サイクロンエッジ(＊7)		下	12	
トルネードアッパー	＊7中に	中	50	
ライジングコンビネーション		上上中中	10,12,12,15	
クイックソバット		中上	25,25	
スナイパーソバットコンボ		上中上	18,10,25	
ダブルフェイスブレイカー		中中	10,10	
バックフリング	背後接近して or	投げ	40	
スナイパースラッシュ		中	30	
サイドロー&サイドハイキック		下上	15,10	
ステップインミドルキック		中	15	

白頭山(ペク・トーサン)

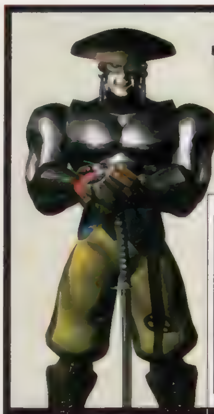
備考欄の小Jは小ジャンプからも出せることを意味している。アルバトロスとフレイムホークは、立ち上がり途中だけでなくレバー右下入れからでも出せる。スターライトブレード、トリックスマッシュ、トリックニードルは、小ジャンプした後にボタン入力を始める必要がある。フラミンゴ、フラミンゴムーブは軸ずらし技であり、攻撃力は持っていない。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25
入力										
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	不
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バタフライキック	×3,	上上中上	20,20,20,25	小J
バタフライニードル	×3,	上上中下	20,20,20,25	小J
スマッシュキック		上上下	20,12,7	
ブレイクニードル		上下	20,8	
ブラックウイドー		上上上中中	20,20,20,25,25	小J
コブラバイトスロー		投げ	40	
ヒールナイフ		中中	30,10	
アルバトロス	立ち上がり途中	中中中	13,21,25	
ベクラッシュ	or ×3	下中中中	7(10),10,15,25	
ベクラッシュニードル	or	下中中下	7(10),10,15,15	
ハンマーヒール		中	15	ダ
ハンティングホーク		中(ひ)上上	25,20,25	
ウイングブレード		中	25	
ブレイクブレード		上下中	20,20,25	
トリプルスレット		中上上	30,15,15	
スターライトブレード		上下中	25,20,25	
ウェイブニードル	立ち上がり途中	上中下	35,15,20	
ヒートディストラクション	立ち上がり途中	上上中中	35,15,25,25	
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中 ×3	上上中上上	35,15,25,15,15	
フラミンゴ(＊1)		軸ずらし		
フラミンゴムーブ	＊1中に or	軸ずらし		
ヒールハンター	＊1中に or	上	21	
ヒールカッター	＊1中に	中	15	
マッハニードル	＊1中に [or or]	下	7	
フラミンゴウェイブニードル	＊1中に	中中下	15,15,15	
フラミンゴディストラクション	＊1中に	中上中中	15,20,25,25	
フラミンゴハリケーン	＊1中に ×3	中上中上上	15,10,25,15,15	
スネイクキック	or	下下下	12,7,7	
スネイクブレード	or ×3	下下中	12,7,25	
トリックスマッシュ		上上	25,20	
トリックニードル		上下	25,20	
シルバーマンティス	×3	上上上中上上	20,20,20,25,15,15	
フレイムホーク	立ち上がり途中 ×3	中中上上	13,21,15,15	
ヒールエクスプロージョン		不	40	ダ
ブルーシャークスロー	接近して	投げ	40	
ハンマーヘッドスロー	接近して	投げ	40	
スターフィッシュスロー	背後接近して or	投げ	40	
ソードフィッシュスロー	接近して	投げ	35	
キリングブレード		中	35	

もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	25	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中 , or	中中	25,30or22,22	
のど輪コンボ		中中中	15,12,12	
のど輪コンボ		中中中	15,12,12	
メガトン突張り		中	40	
サバ折シザース	[or]	中	25	
ヒッププレス		中	30	
突き出し		中中中上	12,15,15,30	
歌舞伎張り手	×3	下下下	15,15,10	
雷張り手		下	12	
逆さ落し	背後接近して or	投げ	40	
顎砕き		投げ	35	
極悪かまし		不	90	
相撲ラッシュ(上段)		下下中中上	12,12,12,12,12	
相撲ラッシュ(中段)		下下中中中	12,12,12,12,13	
相撲ラッシュ(下段)		下下中中下	12,12,12,12,14	
パンチエルボー		上中	15,15	
右アッパー→閻魔突張り	×3	中上上上	15,10,10,8	
ちゃぶ台返し	しゃがみから	下	25	
かち上げ		中	30	



吉光(ヨシミツ)

千覚は3ずつ体力が回復し、華輪は8ずつ体力が減る。どちらも攻撃力は持っていない。飛空襲剣は飛空時間によって25→30→40の順に攻撃力が変わる。連獄剣はレバーを離すと相手に切りかかる。

<10連コンボ>

入力										
攻撃種類					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	下	不	不	不
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力										
攻撃種類	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して	投げ	30	
双破	接近して	投げ	35	
忍法陽炎(*1)	⇨⇨	中	40	
忍法草薙	*1中に	上	40	
忍法卍葛	⬅ ×6	すべて上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍茭(*2)	⬋ ×5	すべて下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	上上上	20,20,20	
忍法卍車		中	30	
吹雪	⇨⇨	中	20	
倒木蹴	*2中に⇨	中	12	
斬哭剣		不	15	
絶鳴剣(*3)	⇦⬅	不	90	
稲妻	,	上中	35,30	
露払い	⇩⬊	下	12	
PKコンボ	,	上上	12,30	
PDKコンボ	,⬇	上下	12,17	
卍あぐら(*4)	⬇			
千覚(*5)	*4中☆	回復		
飛空剣(*6)	大Jし始めに			
飛空襲剣	*6中に⬇	不	25,40	
旋風剣	*3中に	不	30	
忍法卍菊	⬋ ×6	中	10,10,10,10,10,10	
不惑	⇨➡	不	100	
惑	⇨➡ ☆	不惑キャンセル		
忍法風塵	背後接近して or	投げ	70	
不憂	⇩	不	60	
華厳	しゃがみ中⬁⇦	不	30	
忍法櫓落し	⇩⬁⬅	投げ	50	
日向砲	,	中	30	
華輪	⬅ ×⇨	軸ずらし(体力消耗)		
千覚無空舞	*5中に⬅	ワープ		
連獄剣	⬁ ,☆⬋	不	15	
草薙砲	⇨⇨ , ,	中上中	40,40,30	
卍裏拳	⇨	上	12	

李 超龍(リー・チャオラン)

シュレッダーキックコンボ(上段、中段、下段)はどれもレバー前を3回(ダッシュ)から出すこともできる。サマーソルトキックはジャンプする方向によって攻撃力が変化する(大ジャンプタイプ、小ジャンプタイプとも真上、前方、後方の順番で威力が高くなっている)フリックフラックはバック転をするだけの技。攻撃力はないが、喰らい判定は存在する。

<10連コンボ>

入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して	投げ	30	
ネックフラクチャー	接近して	投げ	35	
ニードライブ	接近して⇨⇨	投げ	40	
ワンツーパンチ	,	上上	10,12	
ステップインミドルキック	⬀	中	15	
サマーソルトキック(大)	⬇⬆[or⬉or⬈]	中	40,25,35	
サマーソルトキック(小)	⬇⇧[or⬀or⬁]	中	30,25,35	
スピンキンクコンボ	, ,	上上上	20,12,12	
レフトジャブラッシュ	×5	すべて上	10,5,5,5,5	
リーナックルコンボ	➡ ×3	上中上	12,6,6	
リーナックルコンボ	,	上上	12,10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆[or⬉or⬈]	中	30	
シルバーロー	しゃがみ途中	下	15	
三連ハイキック(*1)	×3	上上上	25,10,10	
フェイントミドルキック	*1中にレバー前	中	15	
スライディング	⬇⬂⬂	下	17	
リーサマー	,⇧	上中	20,30	
リースライディング	⇨⇨☆	下	15	
シルバーファング	(⇧⇧でキャンセル)	不	100	
レイザーズエッジキックコンボ	⬇ ×4	下下下中	7,5,5,21	
リーキックコンボ	⇩ ,	下上	7,20	
シュレッダーキックコンボ(上)	⇨⇨☆ , ,	中中上	20,15,25	
シュレッダーキックコンボ(中)	⇨⇨☆ , ,⇨or⬂	中中中	20,15,15	
シュレッダーキックコンボ(下)	⇨⇨☆ , ,⇩or⬃	中中下	20,15,15	
インフィニティーキックコンボ(*2)	立ち上がり途中 , ,⬇ , 連打	中中上中	10,25,15,10	
インフィニティーキックコンボ(下)	*2中に⬇ 連打	下中上	10,10,10	
インフィニティーキックコンボ(踵落とし)	*2中に⬆ 連打	中中上	10,15,15	
左踵落とし	⇨⇨	中	30	
フリックフラック	⇦⇦			
フェイスクラッシャー	背後から接近して or	投げ	45	
シルバーサイクロン	⇩	不	80	
ブレイジングキック	⇩⬃	中	18	

ポール フェニックス

岩石割りはダウンしている相手にしか決めることができない。アルティメットタックルは、全キャラともR投げコマンドで抜けられる。なお、アルティメットタックルは投げ技扱いになっているが、ポール、準、ニーナ、アンナ、ワンの返し技で投げ返されてしまう。基本的には投げ技と返し技を同時に出すと投げ技が勝つのだが、アルティメットタックルだけは返し技の方が勝ってしまうのだ。

<10連コンボ>

入力										
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力										
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力										
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して	投げ	35	
一本背負い	接近して	投げ	35	
巴投げ	接近して ⬅	投げ	35	
裏当て	接近して⇨⇨	投げ	35	
ワンツーパンチ	,	上上	10(12),15	

マーシャル・ロウ

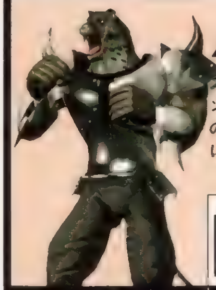
左連拳はドラゴンナックルコンボにつながる。ドラゴンローは3連ハイにつながる。ドラゴンブレスの1発目から4発目までの間に右キックを入れることで、本来なら5発目に出るはずのサマーソルトキックをすぐに出すことができる。

<10連コンボ>

入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力										
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38
入力										
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ(•1)	接近して	投げ	30	
ドラゴンダイブ	接近して	投げ	30	
ドラゴンニー	接近して⇨➡	投げ	40	
ワンツーパンチ		上上	10,12	
ステップインミドルキック	⇩	中	15	
サマーソルトキック(大)	⬇⬆[or⬉or⬈]	中	40,40,30	
サマーソルトキック(小)	⬇⇧[or⇖or⇗]	中	35,30,25	
スピンキックコンボ		上上上	20,12,12	
左連拳	×5	すべて上	10,5,5,5,5	
ドラゴンナックルコンボ	➡×3	上中上	12,6,6	
ドラゴンナックルコンボ		上上	12,10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆[or⬉or⬈]	中	30	
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下	15	
3連ハイキック(•2)	×3	上上上	25,10,10	
フェイントミドルキック	•2の途中にレバー前	中	15	
スライディング	しゃがみから⇩⬊	下	17	
ドラゴンサマー	,⇧	上中	20,30	
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨	中(よ)	30	
ドラゴンファング	⇧(⇧⇧でキャンセル)	中(不)	100	
フェイスクラッシャー	背後接近してor	投げ	45	
ドラゴンフォール	•1中に	投げ	35	
シットスピンキックサマー	しゃがみ中	下中	12,30	
ドラゴンローレフトサマー	しゃがみ途中	下中	7,30	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中	中中	20,30	
ハイキックライトサマー		上中	25,30	
シットストレートレフトサマー	⬇or⇩	下中	8(10),30	
ドラゴンブレス	⬇,×3,	下上上上中	15,10,10,10,30	
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧[or⇖or⇗]	上中	25,30	
クイックサマーソルトキック		中	30	
ダブルサマーソルトキック		中中	30,30	
ドラゴンテイル	⇩	下	35	
ローキックレフトサマー	しゃがみ中	下中	10,30	

サマーソルトキック(小)はで左サマーソルトにつながる。(中段・攻撃力30)



A.キング

スーパーナックルボムとジャンプインスーパーナックルボムのコマンドの最後のレバー下は、ずっと入れっ放しにしておくこと。名前の最初に「ジャンプイン」とつく4つの技は、どれも小ジャンプ後にコマンドを入力する必要がある。

<10連コンボ>

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレンバスター	接近して	投げ	30	
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ	30	
DDT	接近して⇩⬈	投げ	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して⇩➡	投げ	65	
ジャガードライバー	接近して⇩⇩➡	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して⇨⇩⇩⇩⇧➡	投げ	70	
スタイナースクリュードライバー	接近して⇩⇩⬇	投げ	55	
ワンツーパンチ		上上	12,15(15,15)	
ワンツーアッパー		上上中	12,15,10(15,15,10)	
延髄斬り	⇨⇨or	上(よ)	30	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨	中(よ)	40	
ジェイルキック	⇨⇨	中	30	
ナックルボム	⇩[or➡or⇨]	中	35	
アリキック	⬇⬊×3or	下下下	17,7,7	
アリキック(カウンター時)	⬇⬊×5	すべて下	17,7,7,7,7,7	
エルボードロップ	大J始め	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨	中	20	
グランドスマッシュ	⇨⇨☆	下	6	
ダイナマイトアッパー	⬇⬊	中	20	
フライングクロスチョップ	⇨⇨	上下(よ)	15	
ダブルニードロップ	上大Jor前大J始め	中	40	
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	⇩	中	20	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	⇩	投げ	45	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	⇩	投げ	20,45	
ライトストレート→レフトアッパー		上中	12,15	
ブラックスマッシュ	⇨☆⇩⬊	中	30	
ダークスマッシュ	⇨☆⇩⬊	中	38[57]	
レフトストレート・ライトアッパー	しゃがみ途中	下中	5,15	
リバースDDT	背後接近してor	投げ	55	
スーパーナックルボム	⇩⬇	不	45	
ジャンプインスーパーナックルボム	⇧[or⇗]☆⬇	不	45	
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇧[or⇗]	不	25	
ジャンプインアリキック	⇧[or⇗]☆	下下下	17,7,7	
ジャンプインナックルボム	⇧[or⇗]	中	35	
アローストレート	⇦	上	35	
ブラックショルダーアタック	⇦	中	30	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
双飛天脚	⇩	中中	21,21	
崩拳	⇩⇩⇨	中	35[52]	
PKコンボ		上上	12,30(15,30)	
PDKコンボ	,⬇	上下	12,17(15,19)	
落葉	しゃがみ途中	下中	15,25	
あびせ蹴り	⇨⇨	中(よ)	20	
葉桜	⇩⬊	中	30	
岩石割り	しゃがみ途中	ダ	25	
三宝龍(上段)	⇨⇨	中中上	20,15,25	
三宝龍(中段)	⇨⇨,⇩or⇩	中中中	20,15,15	
三宝龍(下段)	⇨⇨,⇩or⇩	中中下	20,15,15	
瓦割り	しゃがみ途中	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中	中中	15,30	
瓦割り落葉	しゃがみ途中	中下中	15,15,25	
葉桜崩拳	⇩⬊	中中	30,30	
疾風	⇨➡	中	15	
風牙	接近して⬊	投げ	40	
葉桜鉄騎	⇩⬊	中下	30,25	
背落し	背後接近してor	投げ	40	
万聖竜王拳	⬅	不	100	
アルティメットタックル	⬋	不,投げ	5	
闇雲	タックル中	投げ	5,5,5,5,5	
闇雲絞め	タックル中⬇,×2,	投げ	5,8,8,35	
逆PDKコンボ		上下	10,15	
クイックPKコンボ	前進中	上上	10,20	
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅or⬅	返し投げ		

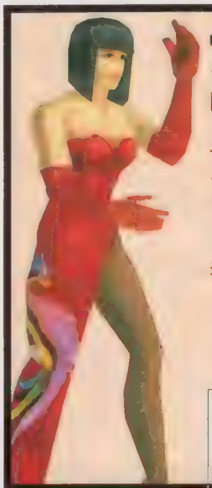
ジャック-2

ギガトンパンチの1回転目のみ立ちガード可能。ヘルプレスの攻撃力は、打撃技として決まった時が20、投げとして決まった時が40。ハンマーラッシュハイ、ハンマーラッシュミドル、ハンマーラッシュローの3つの技は、それぞれ3種類ずつバリエーションがある。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力										
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス(*1)		中	20(40)	
パイルドライバー	接近して		70	
バックブリーカー	接近して		55	
ピラミッドドライバー	接近して		40	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	×5,	下下下下下中	15,20,25,30,35,40	
ストレート→エルボー→アッパー		上中中	17,25,25	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,20,25	
ダブルハンマー	立ち途中 or	中中	25,30or22,22	
スイングLナックル		中中中	15,12,12	
スイングRナックル		中中中	15,12,12	
メガトンパンチ		中	45[67]	
パワーシザース	[or]	中	25	
ヒッププレス(*2)		中	35	
ワイルドスイング		上中中上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	(レバー回転)	不	20,40,50,80,199	
ブラッドファン	*2or*3後	すべて下	10,10,10,10	
ブラッドファン	*2or*3後	すべて下	10,10,10,10	
その場しゃがみ(*3)				
ハンマーラッシュロー	×3	下下中中下	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュミドル	×3	下下中中中	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュハイ	×3	下下中中上	12,12,12,12,12	
ブラボーナックル		中	50	
シザースメルトダウン	or	中下	25,25	
シザースメガトン	or	中中	25,35	
メルトダウン	しゃがみ中	下	25	
シット&ジャンプ	*3中に			
シット&ヒッププレス	*3中に	中	35	
カタパルトスロー	接近して	投げ	30	
カタパルトスロープラス	接近して	投げ	30	
メガトンスィープ		下	35	
メガトンストライク	しゃがみ中	下中	12,35	
フェイスバッシャー	*1が決まった後	投げ	30	
デスシュート	背後接近して	投げ	70	
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中	中	20	
コサックコンボ		すべて下	25,12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュロー		中中下	12,12,12	
ハンマーラッシュミドル		中中中	12,12,12	
ハンマーラッシュハイ		中中上	12,12,12	
ハンマーラッシュロー		中下	12,12	
ハンマーラッシュミドル		中中	12,12	
ハンマーラッシュハイ		中上	12,12	
アッパーラッシュ		すべて中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ		すべて中	15,12,12,12	



アンナ ウイリアムズ

首刈十字固や＊3などは備考欄のコマンドで技から抜けられる。レイブキックはしゃがみ左パンチの後、レバーをニュートラルに戻さないと次のキックが出ない(ニーナも同様)。ニーナとは異なり、ワンツーパンチ後にレフトハイキック（左キック）を出してもつながらない。ブラッディーシザースのコマンドを完成させてしまうと、途中でキャンセルさせることはできない。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して	投げ	30	
四方投げ	接近して	投げ	30	
抱え込み肘打ち	接近して	投げ	50	
首刈り投げ	接近して	投げ	40	
掌握(*1)	接近して		15	
首刈十字固	*1中		30	
立逆脇固(*2)	*1中		20	
裏門鷹羽絲	*2中		25	
捨逆脇固	*2中		25	
ワンツーパンチ		上上	10,10	
双掌破	or	中	20[30]	
トリプルスマッシュ	[]	上(中)上上	10,10(15),15	
ダブルスマッシュ		上上	10,15	
PKコンボ		上上	10,20	
PDKコンボ		上下	10,10	
ニールキック		中(よ)	16[24]	
フラッシュコンボ		中上上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ		中上上上	10,6,8,15	
アッパーストレート		中上	10,15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20,10,14	
レイブキック	しゃがみから[orしゃがみ始め]	下中	5,10	
ボーンカッター		中	20	
ハンティングスワン	(でキャンセル)	不	95	
クロスカットソー	×3	上上中	10,10,13	
サマーソルトキック(大)	[or or]	中	40,30	
サマーソルトキック(小)	[or or]	中	30,25,35	
コールドブレード		下	15	
ライトハンドスタップ	しゃがみから	中	25	
キャットスラスト	しゃがみから	中	25	
飛びつき前方回転逆三角締め	背後接近して or	投げ	45	
腕拉立ち十字固(*3)	*1中	投げ	30	
腕拉裏十字固	*3中に ×3	投げ	35	
閂投げ	*2中に	投げ	30	
フローズンキック	[or]	下中	10,15	
レフトスピンローキック&ライトアッパー	[or]	下中	12,10	
ライトローキック&バックスピンチョップ	[or]	下上	7,10	
レフトハイ&ライトハイキック		上上	25,15	
ラピッドコンボ		中上上上上	10,6,8,10,6	
スパークコンボ	[]	上(中)上上下	10(15),10,6,22	
クリークアタック&ライトハイキック		中上上	10,12,15	
クリークアタック&レフトハイキック		中上上	10,12,20	
クリークアタック&レフトローキック		中上下	10,12,10	
レフトミドルキック&ライトハイキック		中上	10,15	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上下	20,15	
逆PDKコンボ		上下	10,15	
ブラッディーシザース		不	50	

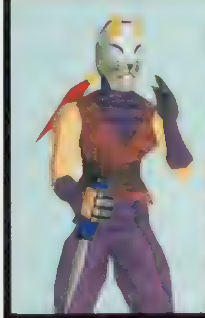
熊(クマ)

その場しゃがみはその名の通り、いきなり座ってしまう技。この技自体には攻撃力がないが、ここからブラッドクローにつなげることができる。ベアラッシュ(上段、中段、下段)が3種類あるが、2番目と3番目に書いてあるのは1番目のバリエーション。

〈10連コンボ〉

入力	⬇									
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して	投げ	17,17	
ヘルプレス	接近して	中	20[40]	
ベアバイツ	接近して➡	投げ	50	
ベアヘブンキャノン	⇨ ×3	上中中	10,8,14	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇	下	12	
ストレート+エルボー+アッパー	,,	上中中	17,25,25	
ベアパンチコンボ	×3	上上中	18,20,25	
ベアナックル		中	22	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	25	
ダブルハンマー	立ち上がり途中 or	中中	25,30or22,22	
ベアスイング	⬇⇩ ,,	中中中	15,12,12	
アッパーラッシュ	⇩ ,,	すべて中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ	⇩ ,,	すべて中	15,12,12,12	
メガトンクロー	⇦⇧⇩➘	中	45	
ベアシザース	⇨⇨[or➡]	中	25	
ヒップブレス(*1)	⇩	中	40	
ワイルドスイング	⬇⇩ ,,,	中中中上	12,15,15,30	
ブラッドクロー	*1や*2後 ,,,	すべて下	10,10,10,10	
ブラッドクロー	*1や*2後 ,,,	すべて下	10,10,10,10	
その場しゃがみ(*2)				
ベアシュート	背後接近して or	投げ	70	
ベアラッシュ(上段)	⬇ ,,,,➡	下下中中上	12,12,12,12,12	
ベアラッシュ(中段)	⬇ ,,,,➘	下下中中中	12,12,12,12,12	
ベアラッシュ(下段)	⬇ ,,,,⬇	下下中中下	12,12,12,12,12	
ベアラッシュ(上段)	⬇➘ ,,➡	中中上	12,12,12	
ベアラッシュ(中段)	⬇➘ ,,➘	中中中	12,12,12	
ベアラッシュ(下段)	⬇➘ ,,⬇	中中下	12,12,12	
ベアラッシュ(上段)	⬇➘ ,➡	中上	12,12	
ベアラッシュ(中段)	⬇➘ ,➘	中中	12,12	
ベアラッシュ(下段)	⬇➘ ,⬇	中下	12,12	
テリブルクロウ	⇦	不	35	
ローリングベア		中	40	
サーモンハンティング	⇦⇨	下	60	



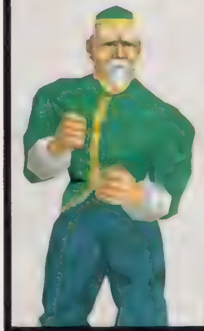
州光(クニミツ)

コマンド技ではないが、バレリーナハイキック(立ち左キック)は吉光の同じ技よりも前進しつつ出すため、射程距離が長くなっている。ガード不能技のクナイ刺しはダウン攻撃としても使える。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中			
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5			
入力										
攻撃種類								上	中	不
攻撃力								7	12	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		30	
双破	接近して		35	
忍法陽炎(*1)	⇨⇨	中	40	
忍法草薙	*1中に	上	40	
忍法卍葛	⬅ ×6	すべて上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍芟(*2)	⬋ ×5	すべて下	12,7,7,5,5	
三散華	×3	上上上	20,20,20	
忍法卍車	⇩	中	30	
吹雪	⇨⇨	中	20	
倒木蹴	*2中に⇨	中	12	
稲妻	,	上中	35,30	
露払い	⇩➘	下	12	
PKコンボ	,	上上	12,30	
PDKコンボ	,⬇	上下	12,17	
クナイ刺し	⇦	不	15	
クナイ斬り	⇦	不	22	
背落し	背後接近して or	投げ	40	
払腰し	接近して⬋	投げ	35	
クナイ駆け	⇨⇨	不	25	



王 椋雷(ワン・ジンレイ)

大纏崩捶は崩捶がヒットすれば必ず入る。竜巻投げは、相手が立っていて、なおかつガードしていない時(技の出始め・終わりでもOK)にのみ決めることができるという特殊な投げ技。相手がしゃがんでいたり、立ちガードしている場合には投げることができない。絶招通天砲はレバー後ろ入れでキャンセルできる。

〈10連コンボ〉

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
切込倒し	接近して		35	
首投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	*3中		45	
崩拳	⇩⇘⇨	中	33[49]	
通天砲	×3	上中中	18,10,25	
通天砲	⇘ ,	中中	12,20	
前掃腿	しゃがみ途中	下	15	
前掃十字把	しゃがみ途中 ,	下中	15,25	
前掃連腿	しゃがみ途中 ,	下上	15,20	
前掃扇腿	しゃがみ途中 ,⬇	下上	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	35	
斬捶(*1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	*1中 ,	中中中	18,15,20	
双掌破	⇨⇨ or➡[or⇨]	中	20[30]	
崩捶(*2)	⇘	中	15	
大纏崩捶	*2ヒット中に		30	
衝腿	⇘	中	17	
背面取り(*3)	ヒット後⇦	上	12	
後掃腿(*4)	⇩➘	下	12	
穿弓腿	*4中	上	25	
合突き	⇘	中	25	
右掌底打	⇨	中	21	
残月	接近して⇘➘	投げ	30	
背落し	背後接近して or	投げ	40	
迅脚前掃連腿	,⇩ ,	上下上	20,15,20	
迅脚前掃十字把	,⇩ ,	上下中	20,15,25	
迅脚前掃扇腿	,⇩ ,⬇	上下下	20,15,10	
青風拳	⇦	不	100	
竜巻投げ	➘	投げ	30	
絶招通天砲	⇦⬅	不	50	
返し技	相手の攻撃に合わせて or	返し投げ		

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

オーソドックスなスタイルで初心者から楽しめる美少女格闘ACT

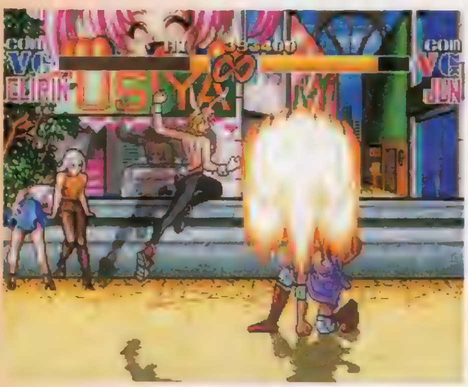
『ストⅡ』から始まった対戦型格闘ACT。最近では、いろいろなシステムが導入され、ゲーム内容が複雑化しているよね。この『V. G.』を見て、キャラクターは気に入ったけど格闘ゲームは苦手で複雑なものにはついていけないやと思ってあきらめちゃってるそこのキミ！　このゲームは大丈夫だぞ。ゲーム内容は至ってオーソドックスに作られていて、コマンドもそんなに複雑なものはないんだ。システムでは、体力ゲージが赤く点滅したときに超必殺技が出せる程度に押さえてあって、初心者でも安心してプレイを楽しむことができるんだ。魅力的なキャラクターに引かれた人は、安心して買えるよ。

▲コンフィグ画面で、４つの攻撃ボタンを好きな位置に設定することができる。

また、モードも充実していて、ビジュアルたっぷりのストーリーモードはとくにオススメ。感動的な演出で、アッと驚かせてくれるぞ。

◀登場するキャラクターは、みんな魅力的なのだ。

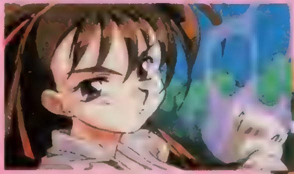
▶オーソドックスなシステムなので、とっつきやすい。



▲必殺技のコマンドも複雑なものがなく、初心者から楽しくプレイできるのも「V. G.」の特徴。PS版は、キャラクターのグラフィックがキレイになり、動きもスムーズだぞ。

優香で遊ぶストーリーモード

ストーリーモードでは、ヒロインの武内優香でプレイすることになる。ここでは、優香が〝V. G.〟大会へ出場することになり、各地に散らばっているライバルを相手に戦い、優勝を目指すというストーリーが展開する。プロローグから始まり、対戦相手との試合の前にもビジュアルが挿入される。PS版のビジュアルはPCエンジン版のものに比べグラフィックのクオリティもさることながら、一部だけどアニメーション処理をしてグレードアップを図っているぞ。そして、最後には……。



▲プロローグで修業している優香のビジュアル。

▼１人目の対戦相手は、パワーの久保田潤だ。

◀最後には、アッと驚くシナリオの展開が……。

©TGL 1996

格闘	ACT	価格	¥6,800
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	2月23日		

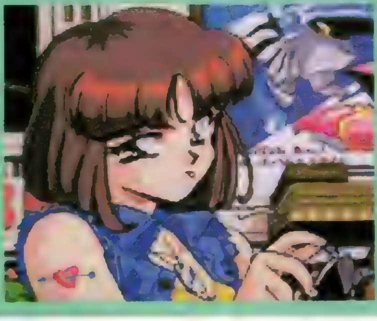
闘う美少女9人を総チェック

発売まで1カ月を切った今月号では、全キャラ9人の必殺技を総チェック!! コマンド表も掲載したので、発売前の備えはこれで万全だ!!

マルチエンディングのノーマルモード

これは、よくあるCOMを相手に勝ち抜いていくモード。ここでは9人の中から好きなキャラクターが選択でき、同キャラを含め9人と戦う。エンディングがキャラクターごとに用意されているから、全エンディングを見るだけでもかなり楽しめる内容だ。難易度を下げれば、簡単にクリアできるんじゃないかな。

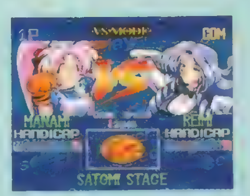
▲さて、どのキャラクターでプレイしようかな。


▶キャラクターごとにエンディングが用意されていて、スペシャルグラフィックが見れちゃうぞ。

対戦が熱いVSモード

対COMと2Pの対戦プレイが楽しめるのが、このVSモード。対COMでは対戦相手が選べるので、ここで苦手なキャラクターを相手に練習するのも手だ。友だちとの対戦プレイも楽しいぞ。

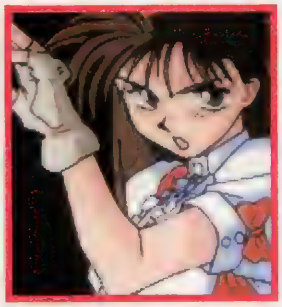
また、より対戦を盛り上げるために、初心者とうまい人が対戦するときのハンディキャップ（攻撃力）の設定ができたり、ステージセレクトやゲームのスピードを5段階から選択することも可能になっているぞ。ちょっと暇つぶしにプレイしたいという人は、このモードで遊ぶといいよ。



▲ここで、ハンディキャップなどの設定ができる。

▲友だちと、楽しい対戦で盛り上がっちゃおう！

▼試合後、勝敗結果が表示されるようになっているんだ。



武内優香

ボクの実力はハンパじゃないよ さぁこい!!

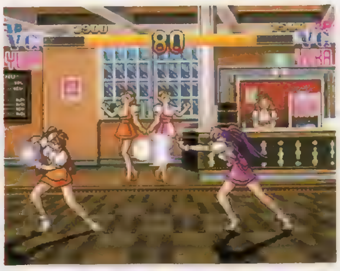
優香はヒロインだけあって、その実力はトップクラスだ。飛び道具の"気吼弾"連射から敵が跳び込んできたところを対空技の"蒼龍撃"で撃墜するのが基本パターン。これに飽きた人は、跳び込み攻撃から弱攻撃連打後、キャンセルをかけて"蒼龍撃"または"韋駄天足"につなげると、強烈な連続技が完成。スカッと豪快で気持ちがいいぞ。超必殺技も強い!!

必殺技名	コマンド
気吼弾	↓↘→+P
蒼龍撃	→↓↘+P
韋駄天足	↓↙←+K
気吼連弾（体力点滅時）	↓↙←↓↙←+強P
鬼龍韋駄天撃（体力点滅時）	→←↓→+P+K

※コマンドはキャラが右向きのものです。

超対空兵器が炸裂!!

◀拳を突き上げながら、斜め前方にジャンプする"蒼龍撃"。対空技としての信頼性が高く、飛び道具で敵の跳び込みを誘って必殺技を狙うのがうまい使い方。連続技に組み込んでも、強力な戦力になることまちがいなし!!


▲"気吼弾"は通常の必殺技で、これが超必殺技になると何発も弾を飛ばすのだ。

▲"韋駄天足"は、突進系の必殺技。ガンガン敵を攻めまくろう。

豪快な超必殺技

▲▶優香の超必殺技の連続写真。これは超強力だぞ。

えりりん

うちの熱い浪速魂の前に敵なしや!!

必殺技名	コマンド
えりりんマッハパンチ	P連打
えりりん脳天パンチ	↓タメ↑+P
えりりんファイヤー	←タメ→+P
えりりんチョップ	→↘↓↙←+P
えりりん三連舞	↓↙←+(K×3)
えりりんスマッシュ(体力点滅時)	↓↘→←+強K

浪速のど根性娘、えりりん。彼女は強力な飛び道具や突進系の必殺技はないものの、通常技のキックのリーチが長くて攻撃判定が強い。これにキャンセルをかけて〝えりりんファイヤー〟やキック３連発の必殺技につなげるのが効果的な戦法。胸の揺れにも注目だ。

連続攻撃で押せ!!

▲エルボーからパンチ、最後に前蹴りを繰り出す三連舞。これをキックなどからキャンセルで出せると強いぞ。

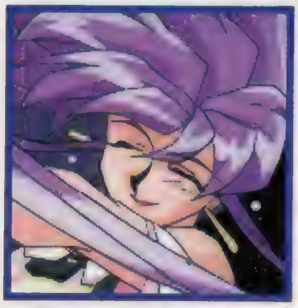
◀斜め下に殴りつける〝えりりんチョップ〟は接近戦で！

▶超必殺技は投げ技で、間合いが狭いのが難点。決めるのが難しいぞ。

◀これが〝えりりん脳天パンチ〟だ。

▲す早いパンチを連続で繰り出す〝えりりんマッハパンチ〟。対空に使える。

▶ドハデな〝えりりんファイヤー〟は、見た目よりもリーチが短いのが欠点。



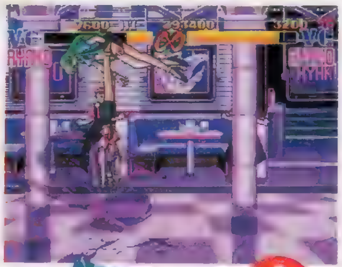
結城綾子

ディスコでならしたうちに勝てるかい？

必殺技名	コマンド
マッハスピン	↓↘→+K
レイブストーム	↓↙←+K
スパイラルダイブ(体力点滅時)	↓↘→↗+K同時押し

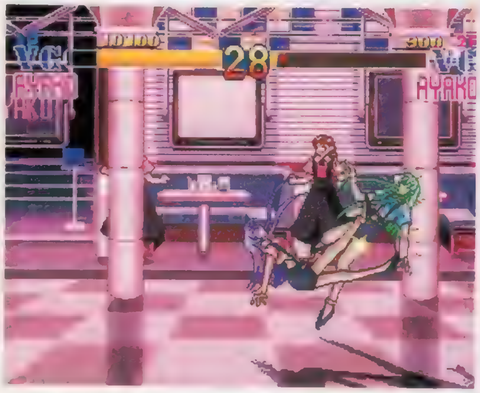
ほかのキャラクターに比べ、必殺技のバリエーションが少ない綾子。このため戦い方が単調になりやすいので、敵にパターンを読まれないように戦う必要がある。メインになるのは突進系の必殺技〝レイブストーム〟で、敵に近づくときや足払いからキャンセルでつなげるといい。また、これをガードさせて反撃してこようとした敵に、〝マッハスピン〟を狙う。タイミングが難しく、はずれたときのリスクがかなり大きい。

これぞセクシーダイナマイツ

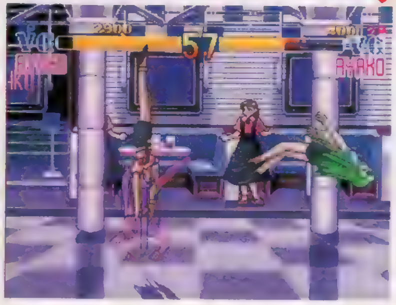


◀両足で敵を持ち上げ……（間合いがけっこう広い）。

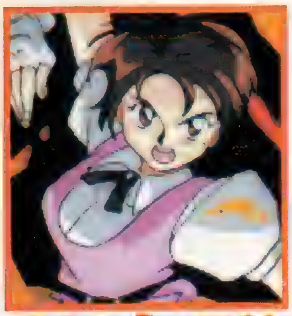
▶ジャンプから地面で敵を踏みつける、イタ〜イ超必殺技だ。



▶突進しながらかかと蹴りで攻める、必殺技の〝レイブストーム〟。



▲回転しながら上昇する〝マッハスピン〟だ。対空技として使えるぞ。



優香、あなたにだけは負けるわけにいかない

八島聡美

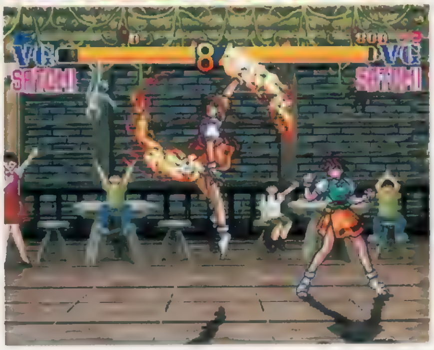
必殺技名	コマンド
火焔斬	←↓↙+P
真空唐竹割り	←↙↓↘→+P
翔炎脚	↓↙←+K
聡美ブリンガー(体力点滅時)	↓↙←↓→+強P

聡美は飛び道具を持っていない分、強力な必殺技を兼ね備えている。とくに〝火焔斬〟と〝真空唐竹割り〟が強い。〝火焔斬〟は両腕に炎をまとって回転しながら上昇する必殺技で、対空技として使えるほかに接近戦でも強く、連続技に組み込むと有効だ。

〝真空唐竹割り〟はジャンプ中に落下位置を制御できるため、敵の後ろに着地してガード方向を狂わせ、投げや必殺技を狙っていくといいぞ。COM戦で有効だ。

◀〝真空唐竹割り〟を使いこなせば強いぞ。

激しい炎で焼き尽くせ



▲強力な対空技の〝火焔斬〟。着地のスキが小さいので、接近戦でキックなどからキャンセルで出すといい。

◀炎のかかと落としがさく裂する〝翔炎脚〟。出るまでのスキが大きいので注意。

◀敵を捕まえて、土手っ腹に炎の拳をたたき込む〝聡美ブリンガー〟。

わたくしの実力見ててください!!

梁瀬かおり

必殺技名	コマンド
裂尖蹴	↓↘→+P
燕絢斧	↓↙←+K
踏撃	ジャンプ中に↓+K
螺旋蹴り	ジャンプ中に↓+P
烈斬慟(体力点滅時)	↓↘→↓←+強K

設定で前年度の準優勝者というだけあって、かおりはかなり強いキャラクターだ。基本になるのが、遠距離から飛び道具の〝裂尖蹴〟をけん制で使い、敵が跳び込んできたところに〝燕絢斧〟で撃墜するパターン。接近戦になったときは、敵の足元を狙うようにして低空で〝螺旋蹴り〟を出すといい。

超必殺技の烈斬慟は燕絢斧と同じ突進系の技だ。突進をガードされると乱舞につながらないので連続技に組み込むようにしよう。

▲〝裂尖蹴〟は、足の先から飛び道具を出す必殺技だ。けん制に使おう。

強烈な乱舞で敵を倒せ!!

▲かおりの超必殺技は、敵にダッシュで近づいてから乱舞攻撃で滅多撃ちにするぞ。

▲ジャンプ中なら、どの高さでも出すことができる〝螺旋蹴り〟。低空で敵の足元を狙うのがベスト。

▶〝踏撃〟は、敵を上から踏みつける攻撃。攻撃判定が小さく、あまり使い道はない。

◀突進系の必殺技〝燕絢斧〟。ガードされてもスキがないのだ。

わたしは忍…
己の力だけで
勝ってみせる!!

増田千穂

必殺技名	コマンド
紫閃剣	↓↙←＋P
飛燕撃	←タメ→＋P
麺爆	↓↘→↓←＋P＋K
紫閃烈破(体力点滅時)	↓↘→←→＋P同時押し

千穂は対空技がないため、敵に跳び込まれやすいのがウイークポイント。対処法としては、彼女は空中投げを持っているのでこれを使う。敵の跳び込みに合わせて早めのタイミングでジャンプし、方向キーを左右どちらかに入れながらパンチボタンを押す。地上戦では突進系の〝飛燕撃〟が強く、キャンセルからつなげて敵を画面端へ追い込むことも可能だ。飛び道具の〝紫閃剣〟はスキが大きいため、あまり多用すると反撃を受けてしまうので注意しよう。

ワイドな飛び道具!!

◀▼千穂の超必殺技は、多数の手裏剣を一気に投げつける技だ。ワイドに広がる〝紫閃剣〟といったところか。ジャンプして避けにくいため、敵にプレッシャーを与えるのに持ってこいだぞ。

▲〝紫閃剣〟は、光りに包まれた手裏剣を飛ばす必殺技だ。

▶前方に小さな竜巻を作り出して、敵を攻撃する必殺技。

▲拳を前に突き出して、敵めがけて突進する〝飛燕撃〟。ガンガン押しまくろう。

乾坤一擲!!
オレのパワーで
粉砕する!!

久保田潤

必殺技名	コマンド
アースシェイカー	↓↙←＋P
久保田バスター	→←↙↓↘→＋P
避け	→↓↘＋P
ベアハッグ	←OR→＋強P＋強K
久保田スペシャル(体力点滅時)	→↓←→↓←＋強P

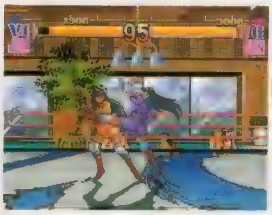
久保田は移動スピードがかなり遅く、飛び道具を持っている敵が苦手なキャラクターだ。その分、接近戦はメチャクチャ強く、なかでも敵を抱え上げてジャンプする〝久保田バスター〟は強力で、1発で敵の体力ゲージの3分の1を奪うことができる。〝避け〟をうまく使いながら敵に近づき、技の硬直時間(突進系の技をガードしたときなど)を狙って、コマンドを入れると決まりやすい。

▲特殊な投げ技の〝ベアハッグ〟。間合いは狭い。

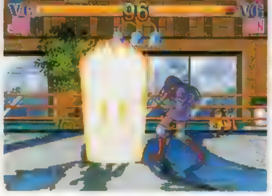
パワフルな必殺技

◀久保田の超必殺技は、敵の体力の3分の2以上を奪う。

▲間合いの広い〝久保田バスター〟は、威力も超強力!! これが出せれば、敵もうかつに近づけない。



▲〝避け〟は、敵の攻撃を透かすことができるのだ。



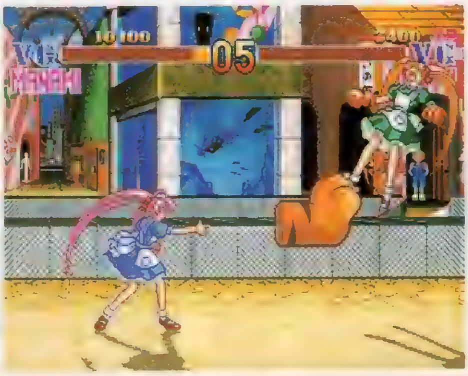
◀体の周りを炎で包む〝アースシェイカー〟。無敵時間があるぞ。

わぁ〜い
お姉ちゃん
楽しくネ♡

楠真奈美

必殺技名	コマンド
ねころけっとぱんち	↓↘→+P
ごろごろあたっく	←タメ→+P
ごろごろあたっく2	←タメ→+K
ばんざいあたっく	←タメ→+P同時押し
ねこしょうらんぶ	←↓→+強K
ごっついねころけっとぱんち(体力点滅時)	↓→↓↘+P+K

手にはめたグローブがトレードマークの真奈美。これを使った飛び道具の〝ねころけっとぱんち〟が強く、グローブの戻りにも攻撃判定があるため、ジャンプで跳び込もうとする敵にヒットするぞ。突進系の必殺技〝ごろごろあたっく〟も技の出が早く強いんだけど、ガードされると戻りを狙われてしまうためCOM戦では使わない方がいい。真奈美ちゃんを泣かすなよ!!



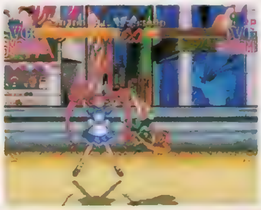
▶真奈美の超必殺技は、グローブが巨大化する〝ごっついねころけっとぱんち〟だ。

▼戦いのメインになる〝ねころけっとぱんち〟。戻りのアクションに注目!!

▲ちょっとした乱舞攻撃をする必殺技。間合いが狭いので、ガードから出そう。

▲〝ごろごろあたっく〟は、身体を丸めて回転しながら敵に突進する必殺技。

▲〝ごろごろあたっく2〟は、飛ぶ軌道が異なっている。



◀かわいいアクションの〝ばんざいあたっく〟。

わたくしの
実力と美貌は
無敵なのよ!!

レイミ謝華

必殺技名	コマンド
バーニング・ローズ	↓↘→+P
ハリケーン・ローズ	↓タメ↑+K
ローズ・スティンガー	←タメ→+K
グリフォン・ネイル(体力点滅時)	←→↓←+P+K

ノーマルモードのラスボスにして、前年度〝V.G.〟大会の優勝者のレイミ。彼女の必殺技はどれも強力なもので、飛び道具で敵を跳ばして対空技で落とす黄金パターンが使える。対空技には〝ハリケーン・ローズ〟が最適。タメ時間が短いので、飛び道具を撃った瞬間に方向キーを下に入れておけば敵の跳び込みに十分間に合うぞ。遠距離から跳び込まれたときは、〝ローズ・スティンガー〟が有効。この技もタメ技なので、同じ要領で入力しよう。

超必殺技炸裂

◀レイミの超必殺技は突進して敵をつかみ、ハイジャンプからまっ逆さまに敵をたたきつける〝グリフォン・ネイル〟だ。

▲突進系の必殺技〝ローズ・スティンガー〟だ。強いぞ。

▲〝バーニング・ローズ〟は、スキの少ない飛び道具だ。
◀対空技に打って付けの〝ハリケーン・ローズ〟。

簡単な操作で多彩なアクションが楽しめる!!

このゲームでは、弱強の2つの攻撃ボタンと方向キーの組み合わせで多彩なアクションが楽しめるんだ。右で紹介しているほかにも、ダッシュからの攻撃やいろんな技にキャンセルをかけることができるなど、スピーディに戦いが展開する。必殺技のコマンドがほぼ共通なのも特徴だ。

120%ゲージ

◀画面下にあるゲージが100%になると超必殺技を出すことができるんだ。この状態のとき、必殺技を当てるかくらうと120%モードになり一定時間だけ超必殺技を何度も出すことが可能になる。通常は技を出すとゲージが無くなってしまうんだ。がんばれば、4回はいけるぞ。

技の相殺

◀技の相殺とは、お互いの技（飛び道具と通常技でも可）がぶつかり合うと攻撃を打ち消し合うこと。このシステムの採用により、単発で攻撃を出していては次々と技を繰り出してくる敵に勝てないため、積極的に攻めるエキサイティングな戦いが楽しめるというワケだ。

ふっとばし攻撃

◀ダッシュ攻撃や特定の技の中に、攻撃が敵にヒットすると勢い良く画面端まで吹っ飛ぶものがあるんだ。劣勢になったときにこれを狙えば、間合いを開くことができて立ち直るきっかけがつかめる。見た目も豪快で、吹っ飛ばされた敵に精神的ダメージも与えられるぞ。

超必殺技が炸裂!!

いよいよマスターアップ直前!! 3月15日に発売日が決定し、胸の高鳴りが爆発寸前のファンも多いはず。完成度の高い『あすか120%』は、人気赤丸急上昇!! 超期待!!

防御攻撃

▼防御後に攻撃を喰らわせる、いわゆるガードキャンセルが導入された。ほかのワザにはつながらないが、空中で出せたり出がかりが無敵だったりとかなり使えるぞ。画面端に追いつめられたときに出すと効果的だ。

空中ガード

▲ジャンプ中でも敵の攻撃を防御できるのが、この空中ガード。ジャンプ中のスキがなくなったため、積極的に跳び込みから攻撃を狙えるようになっているんだ。ちなみに、ジャンプ中は弱攻撃を連打できるのも特徴の1つだ。

あすか120%スペシャル ~BURNING Fest.~

©FAMILY SOFT ©Fill in Cafe

CHARACTER'S FILE ⑤

空手部代表

北条 虎美

HOJO TORAMI

PROFILE 3年C組 出席番号25番 7月22日生蟹座
A型 身長：172cm 体重：58kg BWH：86/60/83

●好きな物：格闘ゲーム●嫌いな物：弱いヤツ●好きな教科：体育●嫌いな教科：数学●好きな言葉：「日々鍛錬」●彼氏いない歴：6年●チャームポイント：日本一の蹴り●将来の夢：日本女性として初のリングス参戦

ぼさぼさ頭に空手の胴着と、見るからに男っぽい虎美。インターハイ優勝の実力は伊達じゃなく、彼女が使う必殺技はどれも強い（とても空手とはいいがたいけどネ）。前方に気の弾をまき散らす〝覇王拳〟がカッコよくって、腰の入ったモーションを見るとさすが空手家って感じで威力もバツグンだ。

虎美は連続技もいろいろなバリエーションがあり、有効なのがリーチの長いキック技から必殺技へつなげるパターン。彼女は攻めるタイプなので、ガンガン押して爽快に勝つというのが好きな人は虎美がオススメ。

使用必殺技リスト

覇王拳

▶これで敵を近づけさせないこともできる。

飛び膝踵落とし

◀前方にジャンプして踵落としをたたき込む!!

双龍拳

▶拳をアッパーのように突き上げる対空技。

真空飛び足刀

◀ジャンプ中から鋭いキックを繰り出す技だ。

雷竜衝撃波

▶地面に拳をたたきつけ、前方に雷の柱を出す超必殺技。画面下から上まで柱が伸びているので、敵はジャンプでかわすことができないのだ。ガードさせても体力の削りに使えるから、120%モードにして立て続けに超必殺技で攻めまくろう。

▲敵をよせつけない〝覇王拳〟。連発してもOKだぞ。

▲敵の跳び込みには、この〝双龍拳〟が対空技になる。早めに入力しよう。

◀この攻撃判定では、敵は何もできない。ガンガン攻めろ。

▼虎美のダッシュ攻撃は、鋭角なエルボーを繰り出す。ここから必殺技へ!!

▲跳び込みキックをキャンセルして〝真空飛び足刀〟を出す。ガードされたら続けて出すといい。

GALAXY FIGHT [UNIVERSAL WARRIORS]

個性あふれるキャラクターと対戦バトルの豪快さが人気の『ギャラクシーファイト』。先行発売されたセガサターン版に続き、いよいよプレイステーション版の発売も近づいてきた！今回はＰＳ版オンリーのオプション機能を中心に徹底紹介するぞ！

ＰＳ版には超燃えの対戦オプション満載！

サターン版が先に発売されてやきもきしていたファンも多いと思うけれど、ＰＳ版『ＧＦ』は待たされただけあって豊富なオプションがたっぷり盛り込まれた会心の移植版となっている。ＰＳ版だけのオプションがどんなものかというと、一言でいうなら〝２Ｐ対戦をより楽しくするため〟の機能なのだ。

まず、対戦時のステージをプレイヤーが自由に選べるようになった。しかも通常使用キャラのステージだけでなく、各ボスキャラや隠れキャラのステージも選ぶこともできるのだ。ステージによって戦いに有利・不利が出るわけではないが、好みのステージで戦えるというのはなかなか気分がいいはず。

さらに方法はまだ不明だが、２Ｐ対戦でヤコブやボーナス君といったボス＆隠しキャラも使えるようになる。もちろんボスの同キャラ対戦もできるし、キャラのカラーもプレイヤー側で自由に選べる。このふたつのオプションによって、プレイヤーは自由度の高い対戦が楽しめるのだ！

ラスボスステージでFIGHT!

▲１Ｐプレイ時にがんばらないとお目にかかれない最終ステージ。対戦プレイだったら、このカッコイイステージでのバトルが簡単にできるのだ！

ボスキャラ同士で激突！

▶サターン版でも好評だったボスキャラ同士の夢の対決が、ＰＳでもちゃんと楽しめるぞ！

 ©1996 SUNSOFT

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

開発順調新たに3キャラ公開!

前回の記事のロルフやルーミたちに続き、今回の画面写真では新たに3キャラがプラス。いずれも一癖あるキャラばかりだが、その独特の動きや必殺技はすべて忠実に移植されているぞ。

ALVAN

[アルバン]

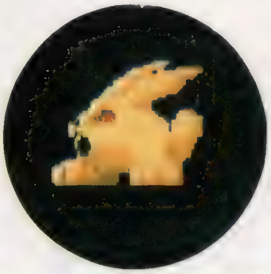
◀強烈な電撃が対戦相手に炸裂! 相手の状況に応じてうまく魔法攻撃を使い分けるのがアルバンで勝つ秘訣だ。

ラストボスのフェルデンによって滅ぼされた、惑星ローザリスの王子。小柄なボディからは想像できないぐらい強力なキャラ! 各種の魔法攻撃や空中飛び道具など、必殺技の豊富なバリエーションが魅力だ。

YACOPU

[ヤコプ]

1Pプレイ時の途中の中ボスの1人。外見はけっこうかわいいけれど、対戦相手に変身して相手の能力や必殺技を自在に使いこなすという、とんでもない能力を持った強敵なのだ!



◀対戦で変身能力をうまく使いこなせば、かなり強力なキャラになるかも。果たして変身の他にはどんな必殺技が用意されているのだろうか?

G·DONE

[ゴールデン・ドーン]

▶ラッパー風のルックスがなかなかカッコイイG・ドーン。長い足から繰り出すキックで相手を打ち崩せ!

何かの事故で記憶を失い、自分が何者かもわからぬままに流浪の人生を送ってきた孤高の男。だがある日、自分を呼ぶ誰かの声を感じ取り、その声の主を捜し出すべく戦いの中へと身を投じていく……。個性的な外見のキャラ目白押しの『GF』の中ではわりと地味だけど、使い込むほどに味が出てくる通好みのキャラだ。

ドーンの武器は豊富な投げ技の数々と長いリーチから繰り出されるキック攻撃。投げの間合いが短いので決めるのが難しいが、キックで相手を崩して懐に飛び込むというコンビネーションで攻めこめばOKだぞ!

他にもこんなオプションが!

◎サウンドが豊富に!

サターン版ではサウンドはすべて生音のアレンジバージョンとなっていたけれど、PS版ではアレンジバージョンに加えてネオジオ版のオリジナルバージョンも同時収録。サウンドの種類はオプションメニューで自由に切り替えられるので、サウンドまでオリジナルそのままで楽しみたいというコダワリ派のファンにはうれしい機能だ。

◎制限時間が設定可能

サターン版は対戦時の制限時間は60秒固定のまま変えることができなかったが、PS版では15秒・30秒・60秒・無制限の4種類の設定が可能になっている。いかに早く相手を仕留めるかを競い合うなら15秒、時間切れ判定が嫌なら時間無制限で完全決着といったぐあいに、プレイヤーの好みや目標に応じて色々設定を変えてみよう。

◀『ギャラクシーファイト』で物足りなかったバトル時間もこれで解決なのだ。

緊急速報

遂に、遂にその真の姿を現した格闘大作っ!!

ヴァンパイア

▲モリガンVSサスカッチ。以前のバージョンのモリガンとは比較にならないくらい、描き込みが向上している。

▼アナカリスVSビシャモン。その変形の大胆さから、PSでの再現が最も危ぶまれた2人も、この通りキッチリ描かれている。

▲デミトリVSガロン。ガロンはよりしなやかに、そしてデミトリのふちどり（?）はよりハッキリと描き込まれた。発売近し！を確かに感じさせてくれるね。

発表から1年以上、そして何度か発売寸前までこぎつけながら、さらなるクオリティアップをはかるために延期され続けてきた『ヴァンパイア』が、いよいよその真の姿を現した！まずは最新のPS版画面写真をじっくり吟味してほしい!!

春の発売に向けて、待望の最新画面写真が公開された『ヴァンパイア』。発表から約1年を経て、ようやくここまでこぎつけたかと思うと感慨深いものがあるよね（しみじみ……）。

さて、その画面写真の内容だが、まず全10キャラが登場している（以前公開されたPS版画面写真ではデミトリ、モリガン、ガロン、ザベルの4キャラが同キャラ対戦でしか登場しなかった）。必殺技もきちんと出ているし、それに当たったキャラクターのグラフィックも変化している。これだけでも現時点での完成度の高さがうかがえるのではないだろうか。1日でも早い発売が待たれるところだ。

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

from カプコン

ヴァンパイア・ファンのみなさま、長い間お待たせして申し訳ありません!! 画面写真からおわかりのように、開発もかなり進んでおりますので、もう少しだけお待ちください!!

▲ビクトルVSザベル。両者ともに見事な変形を見せている。画面写真ではわからないが、動きの方も気になるところ。やっぱり発売が待ち遠しい!!

▶フェリシアVSオルバス。アーケード版発売当時議論を呼んだ、あのオルバスの凶悪なしゃがみ大パンチはPS版でも健在なのだろうか？ 対策はしっかり覚えているかな？

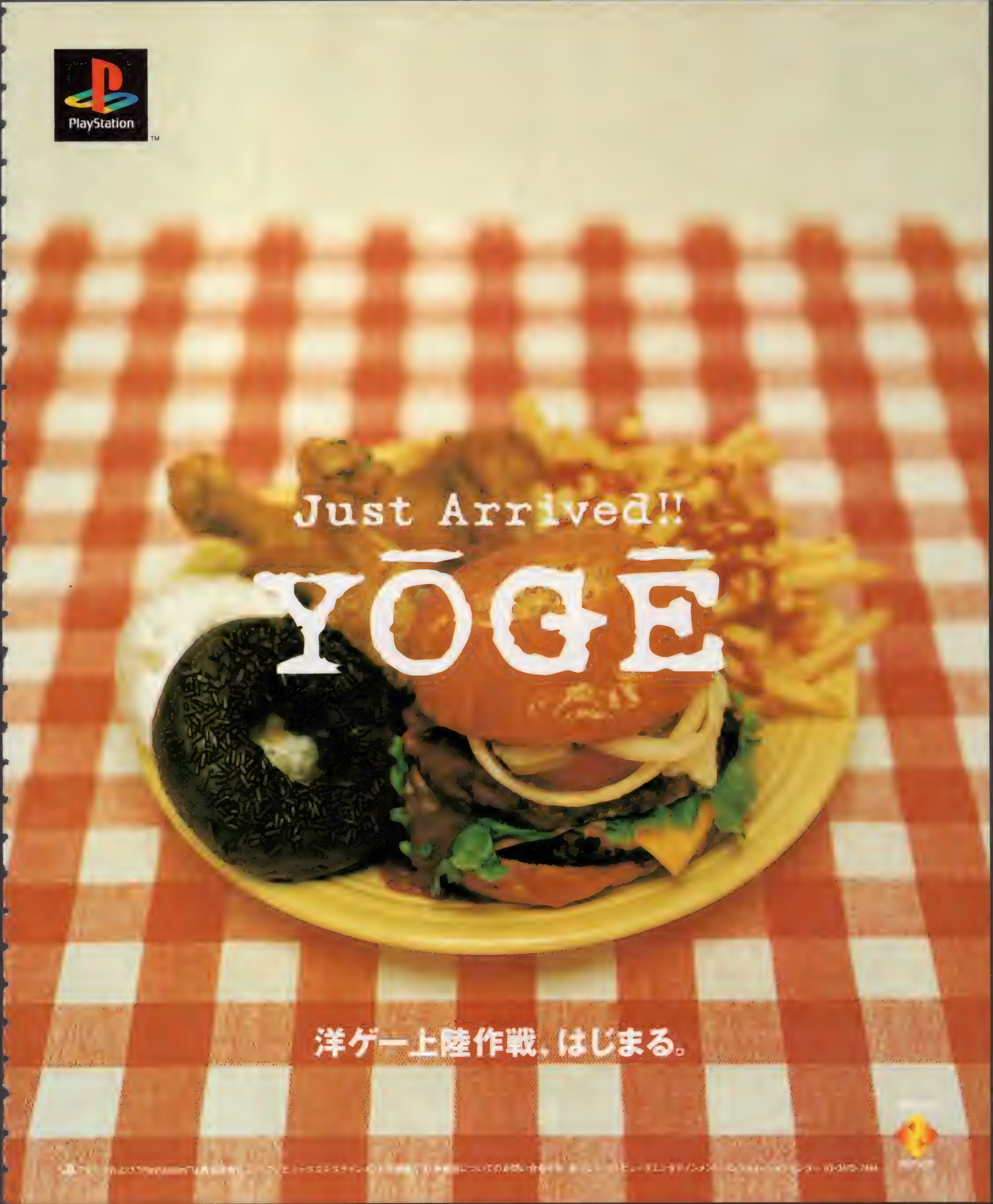
 ©CAPCOM

PlayStation
129600度のめまい。
ディセント
あなたはゆらゆらと迷路に浮かんでいる。
冥王星。人工知能を持った反乱ロボットに占拠された鉱物採掘基地。
動力炉を破壊するため、繰り広げられるアドベンチャー。
襲いかかる敵をかわし、撃破し、ハイスピードで進みながら気づく。
船酔い、めまい、ぐらつき。まったく新しい奇妙な感覚。
ディセントは本物の3Dを、あなたの身体に問う。
360度の超リアルな空間。
その中でプレイヤー自身も360度、前後上下左右に移動する。
トータル129600度。3次元と3次元の気が遠くなるようなかけ算。
全米インターネット人気ランキング8ヶ月第1位の超大物ゲームが、
プレイステーションで遂に日本上陸。
途方にくれるほどの自由度を、あなたはいま知ることになる。
Illustration by Teruhisa Tajima
360°3D アドベンチャーシューティング
ディセント
DESCENT
360° 3Dシューティングゲーム
●対戦ケーブル対応
1996年1月26日発売／定価6,400円(税別)
お問い合わせ先　ソフトバンク株式会社　出版事業部　マルチメディア局／〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　TEL:03-5642-8146
SOFT BANK
Interplay
©1996 Copyright Parallax Software Corporation. Interplay is the exclusive distributor of Descent. All rights reserved.

スーパーノヴァ
格闘超新星。
愛とは…勇気とは…
戦慄の無限フィールドを駆け抜ける
神をも恐れぬ戦士たち。
PlayStation
マーク及び"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
プレイステーション版開発中の画面です。
GALAXY FIGHT
UNIVERSAL WARRIORS
ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウォリアーズ
サンソフト格闘シリーズ
★第1弾!!★
ギャラクシーファイト プレミアムキャンペーン
A賞 ギャラクシーファイト 特製パッド
B賞 ギャラクシーファイト 特製2枚組オリジナルテレカ
ギャラクシーファイト賞 ギャラクシーファイト 音楽CD
■応募方法／商品同封のアンケートハガキに必要事項を記入の上ご応募ください ■抽選方法／A賞・B賞の抽選にもれた方の中からギャラクシーファイト賞が選ばれます ■発表／当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。
©1996 SUNSOFT
3月発売予定!
プレイステーション版
5,800円(税別)
セガサターン版
好評発売中!
5,800円(税別)
SUNSOFT サン電子株式会社
〒460名古屋市中区栄3丁目13番20号 栄センタービル4F TEL052-252-2241

"PS" マーク及び "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TGL
プレイステーション
超音速のPS版ついに登場!!
カワイイだけじゃ生きて行けない！
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
◆PS版の2D格闘ゲーム史上、最高の速さと美しさを兼ね備えたACTゲーム
◆キャラクターデザイン　木村貴宏氏（アニメアール、ダーティペアFLASH）
◆ストーリーモードシナリオ　松崎健一氏（機動戦士ガンダム、超時空要塞マクロス）
◆野上ゆかな・椎名へきる・横山智佐 ほか、総勢14名の豪華声優陣が共演！
1996年2月23日発売予定
定価 6,800円（税抜）
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社／〒530 大阪市北区松ケ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 © TGL1996

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は、
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
NEO PLANET
地球は子供たちから借りているもの
～ケニアのことわざより～
—2049年、限りなく壮大な計画が宇宙を駆け抜ける！—
ネオ・プラネット
NEO PLANET
鉄道を造り、街を開発した。
そして今、環境保護をテーマとした
プレイステーション・オリジナル
シミュレーション・ゲーム、ここに完成!!
2049年、地球は極度の自然破壊により、重大な危機に陥っていた。
温室効果による南極氷原の融解、大気汚染、オゾン層の破壊、リサイクル不可能なゴミの山、
消滅する熱帯雨林、生態系の破壊……このような状況の中、連邦政府による
惑星移住プロジェクト「ネオ プラネット計画」は、移住可能な5つの惑星を確認した。
そして、ついに移住が開始された。全ての「愛」と「希望」を託して……
★「環境保護」をテーマに、惑星開発を完全シミュレート！
★各惑星に現住する動物の生態研究及び保護！
★住宅型、工業型、商業型、観光型、娯楽型などプレイヤーの自由な都市開発が可能！
★フルオーケストラによるクラシック音楽をフューチャー！
★ナレーションは矢島正明氏（「スタートレック」カーク船長、他）を起用！
★イベント・シーンでは、ニュース形式でキャスターがレポート！
★50年の開発期間を経て業績を評価するマルチエンディング方式！
4月発売予定!!
予価 ¥6,800（税別）
map japan
株式会社 マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル7F
お問合せ：TEL.03-3433-7092
©MAP JAPAN CO., LTD.


PlayStation
Just Arrived!!
YŌGĒ
洋ゲー上陸作戦、はじまる。

PlayStation
Just Arrived!!
YŌGĒ
Destruction derby
New Type Buchikowashimakuri Race Game.
'96-2 ON SALE
〈デストラクション・ダービー〉 96年2月発売 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60001 © Psygnosis Ltd. 1995
●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。

Just Arrived!!
YŌGĒ
3D
Lemmings
World Big Hit Chotto Zankoku 2D Puzzle → Now 3D.
'96·2 ON SALE
《3Dレミングス》 96年2月発売 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60002 ©Psygnosis Ltd. 1995
●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
●商品についてのお問い合わせ先
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
汝、闇の子よ、
血の盟約に従い、
この呪われし館の主となれ。
こくめいかん
刻命館
トラップ紹介 1
ゲームモニター(チェッカー)大募集！テクモではゲームのモニターを募集しています。
詳しくは、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、下記の住所までハガキにてお問い合わせください。
〒102　東京都千代田区九段北4丁目1番34号 テクモ株式会社 商品開発部 担当川口まで。
テクモの最新情報を聞こう！
テクモホットライン
03-3222-7550
TECMO

電撃 Soft Station

攻略の攻略による攻略のための
ページ！　これでつまったりしないよね。ね？　そうでしょ？

闘神伝２
ストリートファイターZERO
ポリスノーツ
ウィザーズハーモニー
ときめきメモリアル
スナッチャー
土器王紀
ナムコミュージアムvol.2
DESCENT

CHARACTER：Ⓒタカラ　イラスト：ことぶきつかさ　C.G.ART：池田爆発郎

2体のボスの設定が明らかになり、戦士13人が出そろった。
今回は13人まとめてコマンド&攻略一挙大紹介するぞ!!

闘神伝2

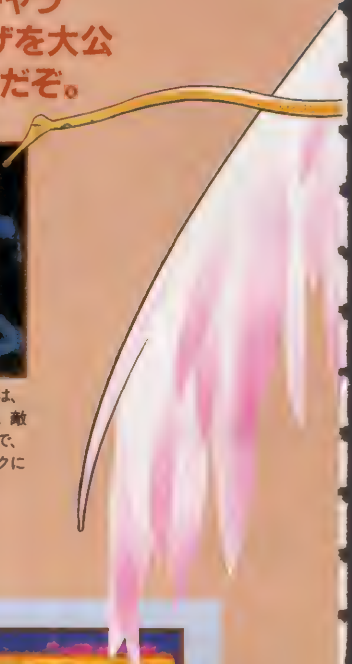
発売中 ACT

PS,I ♥ YOU!

前作よりスピーディで気持ちよくキャラクターが動くけど、その分コマンドの入力タイミングが難しくなって連続技が決め難くなってしまったのが残念。追加された新システムも動きが早くて、イマイチ自分の思い通りにいかないこともある。真剣にテクニックを磨くというより、友だちと和気あいあいと自分の好きなキャラクターを使って楽しむのがいいのかも。誰でも必殺技が出せるのは初心者にはいいかもね。（ももんが・ジ・さとちー）

ボスキャラ マスター ウラヌス 大公開!

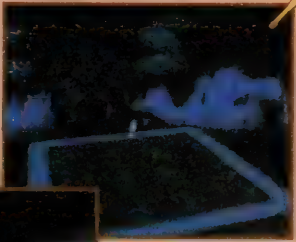
発売から1ヵ月あまりが経過した人気格闘ACT『闘神伝2』。キミはもう買ったかな？登場キャラクターが11人に増え、前作以上に充実している『2』にお約束のボスキャラ使用コマンドが発見されたぞ!! 今回は、ボスキャラ2体の紹介に加え、ウラワザを大公開!! また、キャラ別COM戦のワンポイント攻略&必殺技コマンド一覧表つきだぞ。



▶巨大な剣を操る、ラスボスのマスター。一見少女に見えるが、実は男なのだ。

▲背中につけた、大きな翼が特徴的なウラヌス。鎧をまとって戦う女戦士だ。

▼ウラヌスのステージは、上空の窓から光がもれるキレイなところ。キャラの影が美しいのだ。

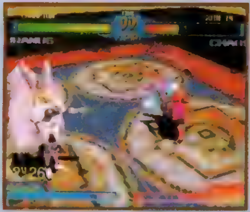


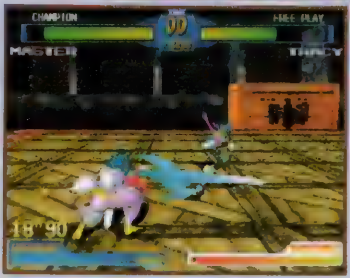
▲マスターのステージは、暗い洞窟のような場所。敵の攻撃が見えにくいので、戦いづらいかも。バックには謎の生物（?）が!?

ボスキャラのウラヌス&マスターが使用可能に!

ボスキャラのウラヌス、マスターが使用可能になるウラワザを紹介するぞ。まず、オプション画面でゲームレベルを4以上に設定する。そしてどのキャラでもいいから1Pゲームでスタートし、ラスボスのマスターを倒してクリアする。エンディングのスタッフロールが終わったら、どのモードでもいいからキャラクター選択画面にして画面上部にある"?"マークにカーソルを合わせる。すると、ルーレットで回転しているキャラクターのなかにウラヌスとマスターが追加され、ルーレットが当たれば使用することができるぞ。

▶武器の弓で光りの弾を飛ばすウラヌス。よくこのデザインをポリゴンで再現させている。う〜ん美しい





▲条件をクリアすれば、キャラクター選択画面の"?"マークのなかにウラヌスとマスターが追加されているぞ

◀『2』で明らかになった、秘密結社の最高権力者のマスター。彼の必殺技は、他のキャラクターより強力!!

©TAKARA 1995 PROGRAMMED©TAMSOFT 1995

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	マルチタップ／ネジコン 2P対戦プレイ可能
発売日	'95年12月29日(発売中)		

URANUS
(ウラヌス)

1Pゲームの7人目に登場する、秘密結社四天王の1人ウラヌス。美しいその容姿からは想像もつかない野望を持った結社最高の女戦士なのだ。一見、自分は動かず、スマートに立ち振る舞うタイプに思われがちだが、その実、〝野望のためならば手段を選ばない〟という冷酷で残忍な内面を持っている。時には、目的のためには自らの手をも厭わない行動派でもあるのだ。

MASTER
(マスター)

このゲームの最終ボスで、秘密結社最高の実力者マスター。彼は予知能力を持った少年で、自分の意志とは裏腹にジェラード財団の最高幹部までに登りつめた。表舞台では大いにもてはやされている少年だが、その心はいつも〝孤独〟という部屋のなかに押し込まれてしまっている。その思いがだんだんと彼を追いつめ、その悲しみは彼をジェラード財団の裏の顔に……。

お楽しみのカメラワーク

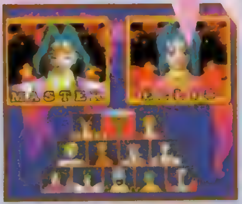
オプションモードでボタン設定をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」のコマンドが追加されるのでボタン設定をカメラ操作にする。すると試合中にLRボタンでカメラの位置を自由に操作することができる。また、1P側にマルチタップを接続し、コネクター1、2にコントローラ、3にネジコンを接続するとネジコンで回り込むようなカメラアングルも操作可能になるのだ。

▲カメラワークで、こんなソフィアのセクシーアングルを見ることだってできるぞ

?マークでキャラを自由に選択

キャラクター選択画面にある〝?〟マークにカーソルを合わせると、キャラクターの顔グラフィックがルーレットで回転する。この回転が高速で、思ったキャラクターが選択できないという人にお得な情報！ 〝?〟マークでセレクトボタンを押すとルーレットがコマ送りになるのだ。

また、ここで選択すると武器、キックボタンで3、4色めのカラーが選択できるぞ。



▲〝?〟マークでは、通常のカラーと異なった2種類が選択可能

▲ブルーソフィアとブラックエリスの対決！ どれも捨てがたい

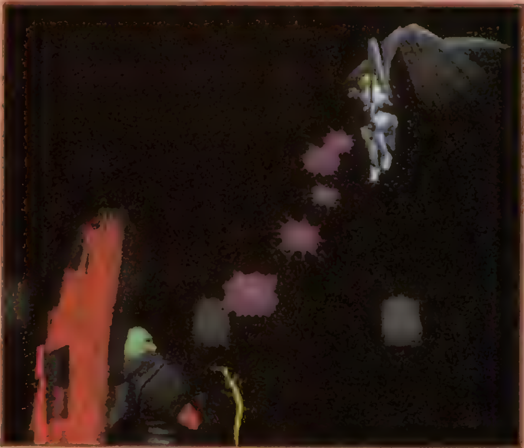
イラスト／ことぶきつかさ

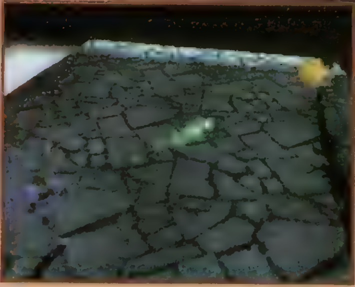
巨大な鎌に美しい翼、高貴で端整な顔立は秘密結社
最高の女にふさわしい。そんな彼女が大いなる野望のために
闘神大武会へ向け、活動を開始した……。

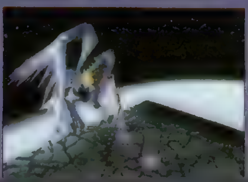
遠距離からの弓攻撃が強力!!

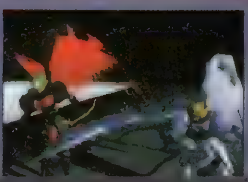
ウラヌスの武器は、飛び道具を放つ弓。イーグル・レイジは飛び道具の必殺技だが、通常の強武器攻撃が弓による攻撃になっているので、コマンドを入力しなくても簡単に飛び道具を撃つことができる。これがまた強く、COM戦では遠距離から強武器攻撃をしているだけで敵は何もできないぞ。ジャンプしての強武器攻撃で敵を近づけるな!!

また、背中につけている(?)大きくて美しい翼はただの飾りではなく、ウラヌスのキックは翼による攻撃になっているのだ。翼はリーチが長く、とくにしゃがみ弱キックは中距離から近づいてくる敵に対して有効だ。





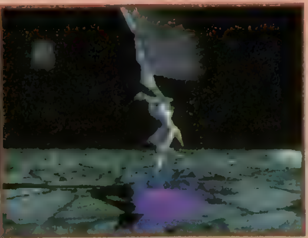




ダッシュ攻撃 美しき翼が鋭く危険な刃に変わる

❶ダッシュ弱武器攻撃は、小ジャンプから敵の頭部を殴りつける技。敵の下段攻撃をすかすことも可能だぞ。❷低い姿勢で敵に突進し、体当たりを喰らわすダッシュ強武器攻撃。飛び道具をすり抜けることもできるぞ。❸ダッシュ弱キック攻撃は、しゃがみキックで攻撃する技で、スライディングのように多少しゃがんだ姿勢で地面を滑る。❹高くジャンプして、とんぼ返りから敵の背後に周り込むダッシュ強キック攻撃。とはいっても、この技自体は攻撃ではない。

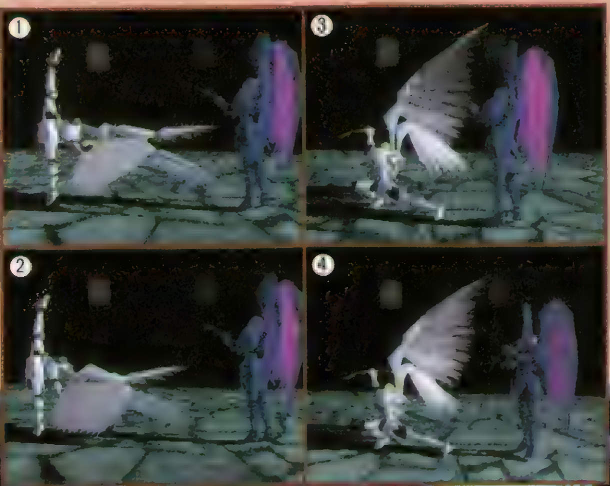
ダウン攻撃 敵のボディに舞い降りる



▲遠距離ダウン攻撃も近距離と同じく、ジャンプから敵を踏みつける技。もたもたしている敵に、追い討ち攻撃だ。

背面攻撃 背後に回るヤツには死の洗礼を

❶背面武器攻撃は、背中をそらせた状態で翼で攻撃する。リーチがとても長いため、近づいてきた敵に余裕で攻撃がヒットするぞ。❷その場で振り向かず、翼を伸ばして攻撃する下段背面武器攻撃。実戦では、スキの少ないこの攻撃を使うことをオススメ。❸背面キック攻撃は、背面武器攻撃と同じく身体をエビぞりにして翼で攻撃するもの。美しく華麗なウラヌスが感じられるポーズだ。❹下段背面キック攻撃は、下段背面武器攻撃と同じアクション。振り向きがないためスキが少なく、下段攻撃なので敵が反応しづらいのだ。



COMMAND

イーグル・レイジ(下段)

イーグル・レイジをキックボタンで出すと、キャラクターがしゃがんで攻撃するため下段攻撃になる。上段攻撃同様、強ボタンで出すと光りの弾を2発放つ。上下の撃ち分けを使おう。

↓↘→＋キック

イーグル・レイジ(上段)

弓から光りの弾を放つ、飛び道具のイーグル・レイジ。武器攻撃ボタンでは、立った状態で発射するので上段攻撃になる。また、強ボタンの場合は、光りの弾を2発発射するぞ。

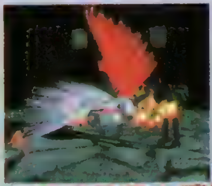
↓↘→＋武器

スワニー・スワップ

スワニー・スワップは、翼を上に伸ばしながら斜め上方へジャンプする必殺技。攻撃判定の出るのが早く、対空技として使えるぞ。遠めから敵に跳び込まれてもヒットするのだ。

→↓↘＋キック

ファイヤー・ホーク



全身を炎に包み、低い姿勢で敵に突進して攻撃するファイヤー・ホーク。移動距離が長いから、敵がリング端にいる時に出すとリングアウト負けになってしまう危険性があるので注意。

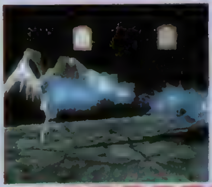
→←→←＋武器

コカトリス

究極宝技のコカトリスは、自分の前にピンク色の煙を出す必殺技。煙が出ている間はずっと攻撃判定があるので、敵に技がヒットすると連続でダメージを与えることができるのだ。

攻撃ボタン全部押し

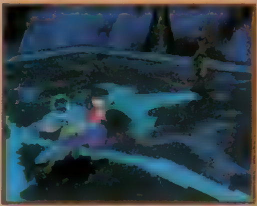
フェニックス



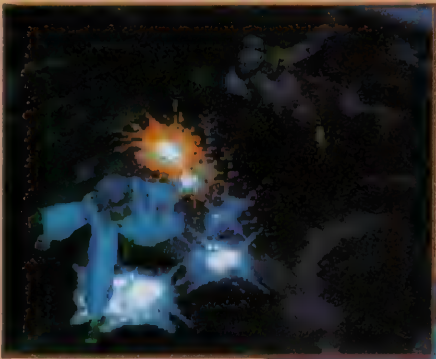
秘伝必殺技は、巨大な青い光の弾を前方に撃ち放つフェニックス。通常の飛び道具には一方的に撃ち勝つから、飛び道具をメインに戦ってくる敵に対して使うとより効果的なのだ。

↓↘→←↙↓↘→＋強武器

▼マスターは通常技のリーチが短いため、剣を繰り出す必殺技を多用して戦うことになるだろう。これはシュレッドだ。



▲究極宝技のハルマゲドンはホーミングするので、少し離れた間合いで出しても決まりやすい。常に狙っていこう。



◀しゃがみ強キックは出るのが早く、敵を転ばせることができるのがポイント！　接近戦ではしゃがみ弱キックからつなげるとCOMは引っかかりやすい。

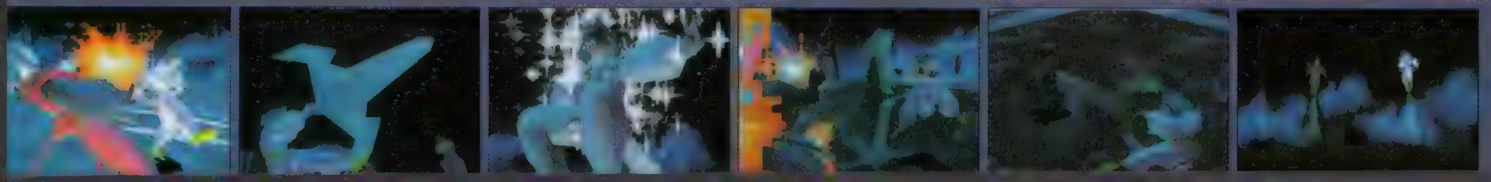
▶これさえ出していればOK！というくらい強烈な必殺技が、このデリート。間合いを広げてただ連射しているだけで、ノーミスクリアも夢じゃない。

小柄な身体に秘めた内なる力は
秘密結社最高の実力者にふさわしい強大なパワー。
激しい攻撃で敵を封じ込めろ!!

超強力で圧倒的な必殺技が爆裂!!

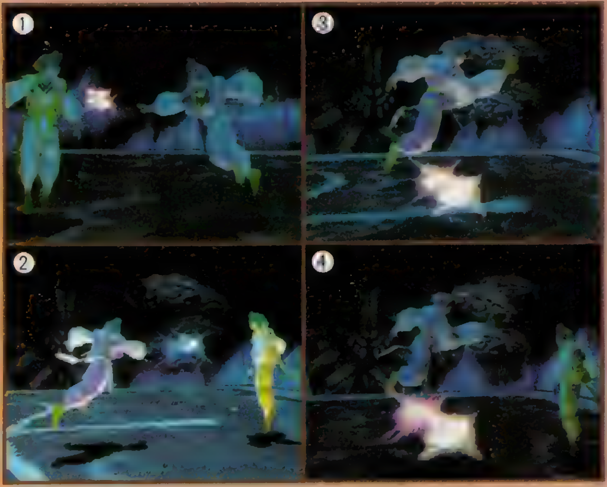
マスターは普段武器は持っていないが、必殺技やダウン攻撃などをすると、どこからともなく巨大な剣を持ち出して敵を攻撃する。なかでも、必殺技のデリートは強烈で、剣を何発も連続で飛ばすため敵が手も足も出ないのだ。COM戦では、デリートを連続で出しているだけ（とはいっても、タイミングは重要）で簡単にノーコンティニュークリアできてしまうほどだ。2P対戦でも友だちに嫌われるほど強力な必殺技だぞ。対戦時はほどほどに!!

ほかの技は際だって強いものはなく、手足のリーチがないため攻められると意外ともろいキャラクターかも。これといった連続技もないので、1Pプレイでマスターの必殺技の強さを楽しむ程度にしておくといいぞ。使いやすさ的にはイマイチ？



ダッシュ攻撃 近づきから鋭い一撃を喰らわす

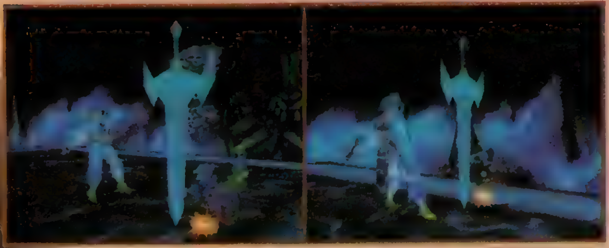
❶マスターのダッシュ弱武器攻撃は、素手による連続パンチを繰り出す技。パンチのリーチが短いため、実戦ではあまり使えない。❷ダッシュしながら、ダッシュ弱武器攻撃と同じように連続パンチを繰り出すダッシュ強武器攻撃。これも戦いの中では有効ではない技だ。❸サッカーのキックのように足を振り上げ、光の弾を発射するダッシュ弱キック攻撃。ダッシュ攻撃ながら、飛び道具を放つ技だ。❹ダッシュ強キック攻撃は、ダッシュ弱キック攻撃と同じアクションでキックから地をはう光の弾を発射する技。飛び道具として使えるぞ。



ダウン攻撃 巨大な剣で追い討ちをかけろ

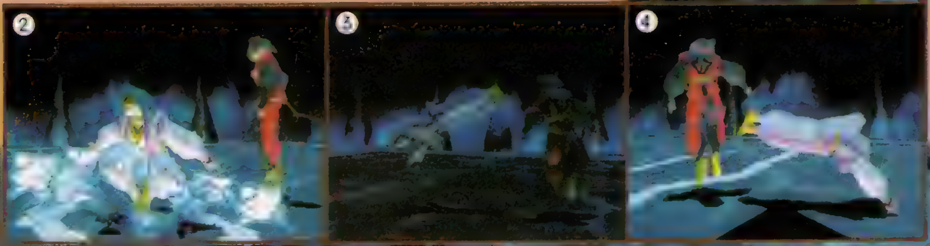
▼倒れている敵に対し、上から巨大な剣を突き刺す近距離ダウン攻撃。剣を出してから振り下ろすまでのスキが長く、ほとんどの場合、敵が先に起き上がってしまうのであまり実用的とはいえない技だ。

▼遠距離ダウン攻撃も、巨大な剣を倒れている敵に突き刺す技。剣を突き刺す間合いが狭く、間合いを調整するのが難しい。ダウン攻撃よりも、敵の起き上がりにデリートを重ねるほうが有効だ。



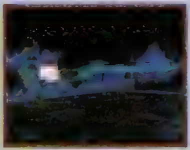
背面攻撃 振り向かない下段背面キック攻撃がベスト

❶振り向きながら両手を広げ、身体の回転を利用して背後の敵を攻撃する背面武器攻撃。振り向きの瞬間から攻撃判定が出るのはいいのだが、いかんせん攻撃のリーチが短いのが欠点。よっぽど近くに敵がいないと当たらない。❷背後武器攻撃と同じように振り向きながら攻撃する、下段背面武器攻撃。❸背面キック攻撃は、振り向かずそのまま後ろにいる敵に対して両足で蹴り飛ばす技。振り向くスキがないので、実戦的な攻撃手段だ。❹背面キック攻撃の下段バージョン。こちらの技のほうが低空でキックを出すため、敵に反応されにくく有効だ。



COMMAND

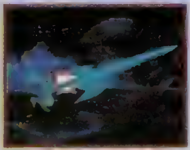
●必殺技
●秘伝必殺技
●究極宝技



デリート

剣と光の弾を交互に発射し、連続で攻撃するデリート。徐々に飛ぶ範囲が広がり、1発目がヒットすると連続でダメージを与えることができるのだ。

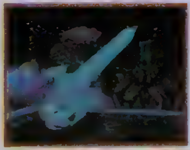
→←→←＋武器



シュレッド

巨大な剣を左右に何度もスイングするシュレッド。この必殺技は下段攻撃になっていて、中間距離で敵の出足をくじくのに使える技だ。

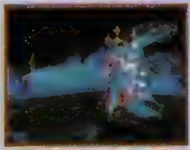
←↙↓↘→＋武器



イレース（対空）

剣を斜め上方向へ突き出すイレース。剣のリーチが長いので、敵の跳び込みに対してほとんどのケースで一方的に勝つことができるんだ。早めに出そう。

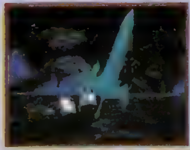
↓↙←＋武器



イレース（対地）

イレースの地上パターン。真すぐ剣を突き出し、ちょっとした飛び道具代わりとして使える。しかし、デリートのほうが強いのであまり使わない方が無難。

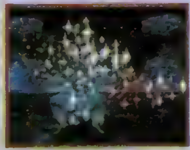
↓↘→＋武器



リセット

斜め上方向へ剣を突き出しながらジャンプするリセット。対空のイレースよりも対空技としての信頼性が高いので、この技を使ったほうがいいぞ。

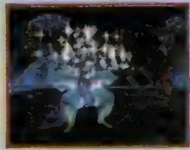
→↓↘＋武器



ハルマゲドン

究極宝技のハルマゲドンは、全身を光に包み、そこから光の弾を数発発射する技。弾がホーミングするから、敵がよけづらく有効だぞ。

攻撃ボタン４つ同時押し

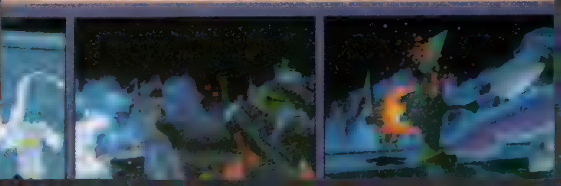


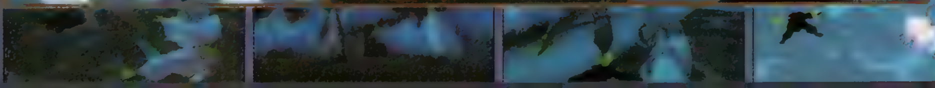
ラストジャッジ

秘伝必殺技のラストジャッジは、ハルマゲドンのように全身を光に包む技。しかし、弾は出さないので、攻撃範囲が狭くイマイチ使えない。

↓↘→←↙↓↘→＋強武器

闘神伝2





エイジ

EIJI

やっぱり強い飛昇斬・改 これで勝負あり!!

エイジの最大の武器は、なんといっても飛昇斬・改！ 無敵時間こそほんの一瞬になってしまったが、攻撃判定の大きさと着地のスキの少なさはうれしいところ。COM戦では、敵の起き上がりに重ねておくだけでかなり勝てる。また、COM戦で使えるのが、蹴撃弾と流星脚の強烈なキック系の必殺技だ。蹴撃弾は接近戦でしゃがみ弱キックからつなげ、中距離からは流星脚で敵の頭上めがけて攻撃する。とくにCOMでは流星脚が有効で、攻撃が当たる間合いをしっかり確認して流星脚を出すとおもしろいように技がヒットする。対マスター戦でも効果的なのでガンガン攻めよう!!

お手軽な連続技

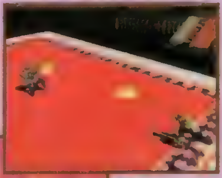
▲基本のしゃがみ弱キックから……。

▲立ち弱または強武器攻撃へつなげる。

▲最後の技にキャンセルをかけ飛昇斬・改へ！

斬空斬	↓↘→	武器
飛昇斬・改	→↓↘	武器
骸割り	←↓↙	武器
流星脚	空中で↓↙←	キック
蹴撃弾	↘	キック
闘:炎刃修羅破	→↓↘→↓↘	強武器
秘:百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→	強武器
究:地獄門	攻撃ボタン４つ同時押し	

▲頭上からの攻撃に弱いＣＯＭに対しては、この流星脚が効果的。あまり調子に乗るとリング外へ…。



▲弱、強と出すと画面上に2発飛ぶぞ。

◀地上の敵に対しては、弱の飛昇斬・改だ。

モンド

MONDO

モンドの強さは 地上の疾風突き 空中の豪力雷神

武器のリーチが前作より伸び、さらに強くなったモンド。COM戦を勝ち抜くためには、豪力雷神と疾風上、下段突きを使い分けていく必要があるのだ。まず空中で出せる豪力雷神は、中距離よりやや離れた間合いから出すこと。あまり間合いが近いと、敵に下へ潜り込まれる恐れがあるからだ。この技は強ボタンで出すと弾が２発出るので、潜り込まれる危険性が少なくなっていいぞ。また、疾風上、下段突きは、飛び道具代わりに中距離からやや近い間合いで使うと効果的だ。くれぐれも間合いに注意して戦おう。

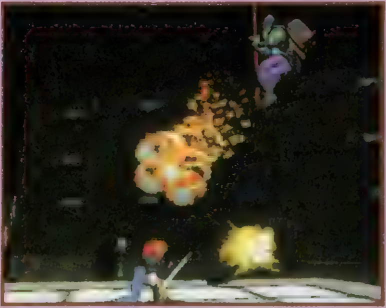
お手軽な連続技

▲出の早い立ち弱武器攻撃から……。

▲簡単につなげられる立ち弱キックへ。

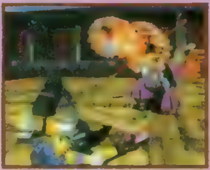
▲立ち弱キックキャンセル豪力風神。

豪力風神	←↙↓↘→	武器
豪力雷神	空中で↓↘→	武器
疾風上段突き	↓↘→	武器
疾風下段突き	↓↙←	武器
豪力天舞	→↓↘	武器
疾風天突き	←↓↙	武器
闘:狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓	強武器
秘:超力大仏滅	↓↘→↓↘→←	強武器
究:超力門土砲	攻撃ボタン４つ同時押し	



▲敵のスキをついて、ジャンプからの豪力雷神を狙うのだ。

◀リーチがさらに長くなった疾風上、下段突き。これは強力!!



▶ゲージが貯まったら、近距離から究極奥技の超力門土砲を狙え!!

SOFIA

ソフィア

リーチの長いムチと強化されたサンダー・リングで楽勝だ

ソフィアは、前作からマイナーチェンジされた必殺技サンダー・リングがCOM戦でスッゴク役立つ。COM戦全般を通して有効なのが、ジャンプ中に弱ボタンで出すサンダー・リング。斜め下方向へリングを飛ばすため、こちらの跳び込みに反応して攻撃しようとする敵にヒットするのだ。しかも、ジャンプ中なら何発でも出すことができるので、ジャンプの頂点で1発目を出し、着地のスキを狙って近づいてきた敵に2発目を当てるなんてこともできる。また、着地寸前に強ボタンでまっすぐ飛ばすと、突進してくる敵に当てることができるぞ。これだけでクリアも可能だ。

▶今回のソフィアの必殺技の中で一番使えるのが、この空中サンダー・リング。

▶しゃがみ弱武器攻撃は、こんなに長いのだ。

◀ゲージが溜まったら、迷わず究極宝技のラブ・ラバーを出そう。ほとんど決まるぞ。

お手軽な連続技

▲立ち弱キック（実は下段攻撃）から……。 ▲立ち弱武器攻撃のムチへつなげる。 ▲キャンセルからラトル・スネークへ。

サンダーリング	↓↙←	武器(空中共)
オーロラ・レボリューション	→↘↓↙←	武器(空中共)
ラトルスネーク	↓↘→	武器
ラブ・シャワー	←↙↓↘→	キック
闘:サラマンダー	→↘↓←↙←→←	強武器
秘:コール・ミー・クィーン	→←→←	強武器
究:ラブ・ラバー	攻撃ボタン４つ同時押し	

RUNGO

ランゴー

大地の怒りで押しトドメは大地の目覚め!!

動きの遅いランゴーは、強引な攻めで押さないとCOM戦で勝つのは難しい。基本は、中距離から弱の大地の怒りを連続して出し続けるパターン。技がヒットすると敵がダウンするから、起き上がりを狙って次の大地の怒りを置いておくとタイミングが合えば喰らってくれるぞ。この繰り返しパターンにはまるケースが多く、かなり楽に勝てる。また、大地の怒りパターンが効かない時は、大地の目覚めを出すといい。この技は斜め上方へジャンプして攻撃するもので、強ボタンで出すと下降中にも攻撃判定が発生するぞ。

▶間合いは難しいが、大地の目覚めを強ボタンで出すと落下で敵を攻撃できる。

▶地上でけん制に使えるのが、この立ち弱武器攻撃。これにキャンセルで大地の雄叫びへ。

▶力技ならこの大地の怒り！まさに"怒り"って感じで、敵を近づけさせないのだ。

お手軽な連続技

▲当てるのが難しい、しゃがみ弱武器攻撃から…。 ▲リーチの長い立ち弱武器攻撃へつなげる。 ▲そこから突進する大地の雄叫びを繰り出すのだ。

大地の怒り	↓↘→	武器
大地の雄叫び	→↘↓↙←	武器
大地の目覚め	→↓↘	キック
風と太陽の怒り	→↓↘	武器
無茶蹴り	↓↙←	キック
撲殺踏み込み撃ち	←→	武器
闘:爆裂大自然	↑↖←↙↓↘→	強キック
秘:大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←	強武器
究:大陸撃沈弾	攻撃ボタン４つ同時押し	

カイン

KAYIN

華麗な足技のコンビネーションで敵の攻撃を封じろ!!

カインはエイジと基本的に戦い方は同じだが、もっと楽しくプレイするならその華麗な足さばきを使いこなすといい。COM戦ではダッシュ弱キック攻撃（地面でクルクル回転するヤツ）が強く、スタート直後に出すと喰らってくれることが多い。キックを使ったコンビネーションでは、しゃがみ弱キック→立ち弱キック→立ち強キック（キャンセル）→ショルダー・クラッシュが超かっこいいぞ。キックのつながりが難しいので、堅く勝ちを狙うのならしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションがお手軽でオススメ。ダウンした敵の起き上がりをこのパターンで攻めよう。

お手軽な連続技

▲足の長いしゃがみ弱キックから……。

▲かっこいい立ち弱キックへつなげる。

▲フィニッシュはショルダー・クラッシュ！

ソニック・スラッシュ	↓↘→	武器
デッドリー・レイズ	→↓↘	武器
ショルダー・クラッシュ	↓↙←	キック
アッパー・グライド	↘	強武器
レイジング・サン	空中で↓↙←	キック
闘:レインボースプラッシュ	→↘↓←↙←→←	強キック
秘:ヘルズ・イン・フェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→	強武器
究:ヘルズゲート	攻撃ボタン４つ同時押し	

▶斜め前方へ上昇しながら攻撃するデッドリー・レイズ。近距離から弱ボタンで出そう。

▲接近戦でもつれたら、しゃがみ強武器攻撃で応戦しよう。ヒットすれば２発入る。

▼カインといえば、やはりキック系の攻撃。上下をうまく使い分け、敵を翻弄するのだ。

ホー・ファイ

FOFAI

必殺技に頼らず通常技をうまく使いこなせ

ホーの必殺技は、COM戦で使えるものがほとんどない。そこでスキの少ない通常技を駆使して攻める必要がある。簡単なパターンは跳び込み側転で敵に近づき、近距離からしゃがみ弱キックを連打し、そこからしゃがみ強キックにつなげて敵を転ばせるのだ。

また、必殺技のなかでは、空中で出す曇々発破が有効。跳び込みから出すと、それに反応して攻撃してくるCOMにヒットするぞ。空中で何発も出せるのがうれしい。

お手軽な連続技

▲接近戦でしゃがみ弱キック攻撃から……。

▲簡単につながる立ち弱武器攻撃へ。

▲そして爪を伸ばして攻撃する媚露和了だ。

曇発破	→↘↓↙←	武器
喝砲烈	↓↙←	キック
曇々発破	空中で→↘↓↙←	武器
曇怒呼車	←↙↓↘	武器
曇破	↓↙←	武器
媚露和了	←→	強武器
怒呼怒呼曇怒呼車	↓↘→←↙↓↘←	強キ＋弱武
闘:曇風鈴虎	←↖↑↗→	強キ＋弱武
闘:曇々斑々曇斑々	強キ・弱武・弱キ・強武＋→	
秘:怒々曇発破	→←↙↓↘→←	強武器
究:轟怒雲	攻撃ボタン４つ同時押し	

▲跳び込みから敵の頭上で曇々発破を出すと、COMは引っかかるのだ。

◀ホーのしゃがみ強武器攻撃は、前作と同じヘッドスライディング。

▶敵の体力がほんの少しで、削って勝ちという時は曇怒呼車だ。

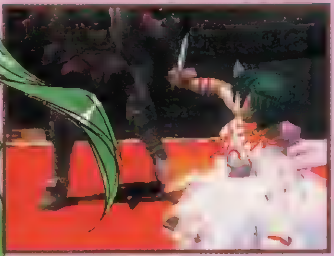
エリス

弱攻撃連打&必殺技であばれちゃうモン♡

ELLIS

エリスの弱攻撃は出るのが早く、しかも2発連続で入るようになっている。前作のように弱攻撃から強攻撃へつながるのを利用し、しゃがみ弱キック攻撃（スライディング）から立ち弱武器攻撃→立ち強キック→ソアー・ウインドが強力な連続技。タイミングが難しいのでCOM戦では、簡単にスライディング→しゃがみ強キック、または立ち強武器攻撃のコンビネーションを使うといいぞ。

必殺技ではソアー・ウインドとアーク・スラッシュが強く、アーク・スラッシュで敵に飛び込み、ガードされたらソアー・ウインドへつなげると効果的だぞ。攻めまくるのがポイント！



◀▲COMが倒れたら、起き上がりに技を重ねておくといい。

▶究極奥技のキスキスキッスはとっても使えるのだ

お手軽な連続技

▲しゃがみ弱キック（スライディング）から……。 ▲2発攻撃する立ち弱武器攻撃へつなげる。 ▲ここから、立ち強武器または強キックへ！

ソアー・ウインド	→↓↘	武器
ホーミング・スワロー	↓↙←	キック
アーク・スラッシュ	空中で↓↙←	武器
シックル・ダンシング	空中で↓↙←	キック
ロリポップ	↓↙←	武器
闘:スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→	強武器
秘:フレンチキッス	→←→←	強武器
究:キスキスキッス	攻撃ボタン4つ同時押し	

デューク

リーチの長い剣を最大限に活かして戦え!!

DUKE

必殺技が多数追加され、パワーアップしたデューク。COM戦で使えるのが技の出が早くなった必殺技のデス。接近戦になったら弱のデスを連発するといいぞ。そして間合いが広がったら、垂直ジャンプしての弱武器攻撃！　この技は斜め下方向へ剣を突き出すもので、リーチが長く剣にやられ判定がないため敵のほとんどの攻撃を潰すことができるのだ。ダッシュで近づいてくる敵やこちらのジャンプに反応して撃墜しようとする敵にバシバシ決まるぞ。デュークの場合、地上戦よりもこのジャンプ弱武器攻撃を利用した空中戦をメインに戦うといいぞ。チクチクと根気よくダメージを与える!!

▲デュークの跳び込み弱武器攻撃は判定が強いので、ガンガン攻めよう。

◀中間距離では、しゃがみ弱武器攻撃でけん制して敵を見るのも大切。

▶パワーアップしたサザンクロスを連続で出しているだけでもかなり勝てるぞ

お手軽な連続技

▲リーチの長いしゃがみ弱武器攻撃から……。 ▲技の出が早い立ち弱キック攻撃へつなげる。 ▲弱キックをキャンセルしてコフィンへ。

サザンクロス	←→↘↓	武器
デス	↓↘→	武器
ヘルム・クラッシュ	空中で↓↘→	武器
コフィン	↓↘→	キック
ハード・ローズ	→↓↘	武器
闘:エンジェル・ティアーズ	→↘↓↙←→↓↘	強武器
秘:ジ・エンド	↙↓↘→←	強武器
究:グランドクロス	攻撃ボタン4つ同時押し	

ガイア

パワフルな必殺技で近づく敵の出鼻をくじけ!!

GAIA

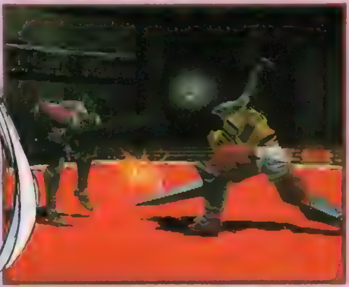
ガイアを使用した場合のCOM攻略は、敵を近づけないことがポイント！　口から炎の帯を吐き出す必殺技の牡丹は射程距離が長いので、飛び道具の代わり使うことができる。中距離よりやや離れた間合いで連続して出し、敵がかわすようなら突進系の必殺技、燕で攻撃を仕掛けるといいぞ。

通常技のモーションが遅いガイアは接近戦が苦手なので、近距離になったら朧や通常技からキャンセルで扇を出して敵から離れたほうがいい。間合いを保って牡丹で攻撃が基本だ。

お手軽な連続技

▲オーソドックスにしゃがみ弱キックから……。　▲立ち弱武器攻撃につなげ、ここから……。　▲キャンセルで突進系必殺技の扇につなげる。

牡丹	←↙↓↘→	武器
扇	↓↙←	武器
燕	→↓↘	武器
朧	↓↙←	キック
月の輪	←→	強武器
闘:魔龍刃	↑↖←↙↓↘→	強武器
闘:五十嵐	↑↖←↙↓↘→	強キック
秘:業火の紅	→↘↓↙←↙↓↘→	強武器
究:罰	攻撃ボタン４つ同時押し	



▲リーチが異常に長い月の輪。中間距離から狙おう。

▲ガイアの突進系の必殺技は、どれも強くて使える。

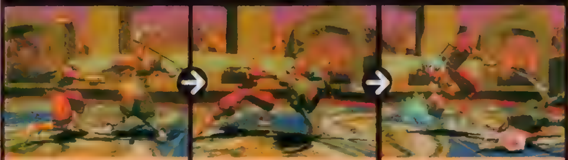
▶注目すべき、しゃがみ武器攻撃。リーチが長いぞ。

カオス

カオスの強力な飛び道具の前に敵なし!!

CHAOS

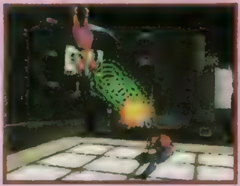
特異な動きで楽しませてくれるカオス。コイツの武器はリーチの長い鎌で、通常の立ち武器攻撃を中距離よりやや近い間合いを保ちながら繰り出しているだけでかなり有効だ。しかし、これでは敵の必殺技に引っかけられてしまう危険性があるので、ここで必殺技を織りまぜて戦う。強いのが邪道ウェイブで、空中から敵の頭上めがけて出しているだけで敵は何もできないぞ。



お手軽な連続技

▲弱攻撃（何でも可）からつなげ……。　▲立ち弱攻撃を２発目につなげる。　▲そして、残酷カッターで激しく攻めるのだ。

非道ドリル	←↙↓↘→	キック
残酷カッター	→↘↓↙←	武器
無道ラン	→↓↘	キック
邪道ウェーブ	空中で↓↘→	武器
外道ガス	↓↘→	武器
地:地獄轟火	→↘↓↙←→←→	強キ＋弱武
地:地獄爆破	→↘↓↙←↓↘→	強キ＋弱武
地:地獄蟒	→↘↓↙←↙↓↘	強キ＋弱武
地:地獄山姥	→↘↓↙←→↓↘	強キ＋弱武
地:地獄粉砕	→↘↓↙←↓↙	強キ＋弱武
秘:木葉微塵	←↙↓↘→↘↓↙←	強武器
究:超無惨搾り	攻撃ボタン４つ同時押し	



▶ジャンプ飛び道具は、COMに有効。

▶超強力な究極奥技の超無惨搾り!!　威力絶大!!

◀地上からジャンプし、敵めがけて回転しながら突っ込む非道ドリル。間合いの調整をうまくやらないとダメ。

TRACY

トレーシー

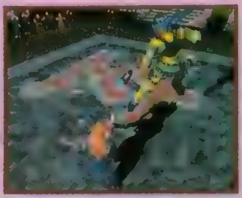
ジャンプからのジャック・ポットで頭上から敵を押さえろ

トレイシーの通常技はリーチが短かく、飛び道具の必殺技がないためCOM戦だけでなく対戦でもツライ。COM戦では、これだけでOK！　というとっておきのオイシイ必殺技があるので紹介しよう。まず、中距離よりやや離れた間合いで垂直ジャンプする。そこでジャック・ポット（空中でも可能）を出すと斜め下方向へ鋭いキックを繰り出すのだ。強ボタンで出すと、着地後腕の反動を利用して前方へキックする。これで多少着地の時に間合いが開いていても、着地のスキを攻撃されることがないのだ。

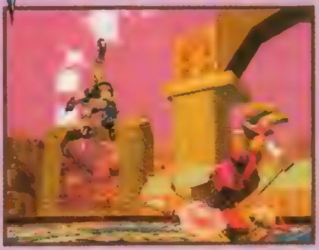
お手軽な連続技

▲ヒットさせやすいしゃがみ弱キックから……。 → ▲立ち攻撃へつなげ、これにキャンセルをかける。 → ▲フィニッシュは、ジャック・ポット!!

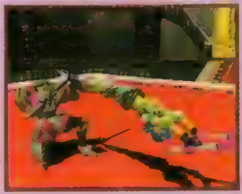
エレクトロ・シャドウ	←↙↓↘→	武器
ジャック・ポット	↓↙← （空中でも可）	キック
エレクトロ・スパルタン	→↓↘	武器
ハニー・ムーン	→↓↘	キック
キング・スレイブ	←↓↙	武器
エレクトロ・ダイナマイツ	↓→↘	武器
闘:ブルッド・チーク	→↘↓←↙←→←	強キック
闘:I.M.C	←→→	弱キ＋弱武
秘:クレイジー・プラネット	→←→←	強武器
究:ベイル・スライダー	攻撃ボタン４つ同時押し	



▶COMの弱点、頭上を狙って空中からジャック・ポットだ。



◀近距離でハニー・ムーンを連発しているだけでも勝率は高い。



▶ジャック・ポットは、ボタンの強弱によってアクションパターンが異なる。状況に合わせて使え。

豪華声優陣がお贈りする CD文庫の『闘神伝』

大人気の『闘神伝』!!　ついにCDドラマ化が決定したぞ。発売元はBMGビクターで、PART①が３月23日、PART②が４月24日に発売される。価格は3,000とお手軽な値段だ。キャストはゲーム中とはちがうものの、エイジ役の関智一さんをはじめ、氷上恭子さん(エリス)や塩沢兼人さん(デューク)、冬馬由美さん(ソフィア)に井上喜久子さん(ウラヌス)などほかにも多数の豪華声優陣が出演しているのだ。関さんは「今回のストーリーは試合に関わる設定だったから、やっていておもしろかった」と満足の様子。井上さんは「キャラを見たことがなかったので、やった者勝ちみたいな感じでやらせてもらいました（その後ウラヌスが天使のようなキャラと聞きビックリ)」、冬馬さんは「サルビアが好きってことがわかりました」と収録後にいろいろな発見をしたみたい。人気のエリス役、氷上さんは「『１』のようにシリアスではなく、今回はオキラクなキャラになってしまった」とちょっとファンの反応が楽しみらしい。塩沢さんの「本編ではセリフが１つしかなかったので、オマケ編に期待して下さい」とのコメントがあり、オマケ編の内容がいまからとっても楽しみなのだ。ファンはしっかりチェック!!

▲出演した、豪華キャストの面々。やっぱ、人気ゲームになるとここまでゴージャスになるんだね。みなさんの熱演をお楽しみに！

『闘神伝』ファンなら必見　必聴!　まちがいなし!!

◀これは、CDの特典としてついてくるポスター。キャラデザインのことぶきつかさ氏のイラストがグー！　CD買って、エリスをゲットしよう。

COM戦の弱点をピックアップ
ここを攻めまくれ!!

ここでは、全キャラに共通する対COM戦での有効な攻撃パターンを紹介。COMは特定の攻撃に対して弱いところがあるから、そこを徹底的に攻めるのだ!!

WEAK POINT ① スキのない下段攻撃

▲[illegible]

COMは必殺技の使いどころや強力なコンビネーションを多彩に仕掛けてくる。しかし、意外と接近戦でのスキがあり、とくにこちらのしゃがみ攻撃に対して無防備なところがあるんだ。この性質を利用して、近距離からしゃがみ弱キックを連続で出す。たとえ1発目をガードされても、2発目3発目がヒットするケースが多いのだ。しゃがみ弱キックがヒットしたら、そのまましゃがみ強キックへつなげ、敵を転ばせる。ここで、さらにCOMの弱点である起き上がりを攻める。

COMは起き上がりに攻撃を重ねておくとガードしないことが多く、そこで再びしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックのパターンにハメ、これを繰り返しているだけでかなり勝ち進むことができるぞ。

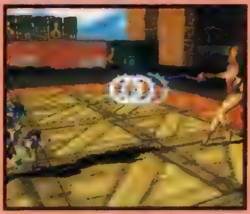
▶[illegible]

◀[illegible]

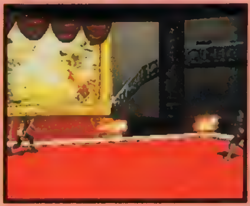
WEAK POINT ② 遠距離からの飛び道具

飛び道具の有無に関わらず、COMは遠距離からの飛び道具に弱い。リング幅を最大限に活かすためにも側転を使って敵と対角線上になるようにポジションを調整する。そしてバックステップでキャラクターが小さくなるくらいまで間合いを広げるのだ。敵がガンガン攻めてきて間合いを広げることができない場合は、一度敵を足払いなどで転ばせ、ダウン攻撃にいかずにそこで間合いを広げるのだ。

いったん間合いが広がったら、飛び道具をひたすら連発する。これでCOMは何もできなくなるぞ。



◀[illegible]ラクターは、比較的COM戦か楽に勝ち抜けるぞ。



▲強弱をつければ、エイジでも裂空斬が画面上に2発出せるぞ。

▶モンドの槍も飛び道具代わりに使うことができるのだ。

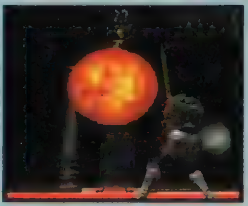
WEAK POINT ③ ジャンプ中からの必殺技

このゲームは、キャラクターによってジャンプ中に飛び道具を撃てたり、空中から鋭角的に敵めがけて技を繰り出す必殺技がある。これらの技に対してもCOMは弱く、クリアするのに重要なポイントだ。パターンにはめるには、まず常に中間距離よりやや広い間合いをキープする。ここで注意しなくちゃいけないのが、必殺技の間合い。キャラクターによって必殺技の間合いが多少異なるため、使用キャラに合わせて調節しよう。間合いをつかめたらその場で垂直ジャンプをし、敵が近づいてきたところを狙う。空中で何発も出せる必殺技ならジャンプの頂点で1発目を出し、下降中にタイミングを合わせて2発目を出すといいぞ。

また、必殺技のなかには技を出すと後ろに後退する技があるので、リング際で使用しないこと。リングアウトになるぞ。

▶[illegible]長ければ[illegible]として十分使えるのだ

▶[illegible]必殺技は、[illegible]にフェイントにも使えるぞ

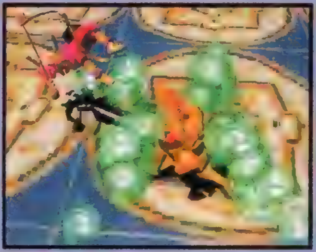


▼[illegible]

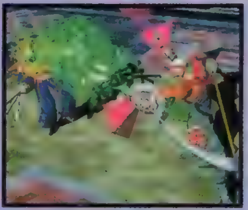
WEAK POINT ④ 究極宝技

「2」で追加された新システムの究極宝技。画面下に表示されているオーバードライブゲージが赤く点滅している時に、4つの攻撃ボタンを同時押し（全キャラ共通）すると究極宝技を出すことができる。ゲージはストックされず時間の経過と共に減少していくので、COM戦だけでなく2P対戦でもゲージが貯まったら積極的に狙っていくといいぞ。

究極宝技には、爆風など一撃で大ダメージを与えるものとダッシュで敵に接近してから連続攻撃を仕掛けるタイプの2種類ある。COM戦では、連続攻撃を仕掛ける乱舞系の究極宝技が有効。ただしリング際にいる敵に対して技を狙うと、側転でかわされたり軸がずれて敵をすり抜けてリングアウトになる危険性がある。そこで、しゃがみ弱キックや立ち攻撃をキャンセルしてつなげると決まりやすくかわされる危険性も少ないのでいいぞ。



▼敵に近づいていくタイプの究極宝技は、COM戦で大活躍!!



▲1点集中タイプは、接近戦や敵の起き上がりに重ねておくといいぞ

◀飛び道具タイプの究極宝技は、敵をリングアウトへ押し出すことも可能だ

闘神伝2 全キャラ

COMMAND LIST

コマンド・リスト

ここでは通常選択できる11人のキャラクターに加え、ボスキャラのウラヌスとマスターの必殺技コマンド一覧表を紹介する。究極宝技、秘伝必殺技はもちろん、隠し技の闘神奥義のコマンドまで完全フォロー!! 旧キャラの新必殺技もしっかりチェックしておこう。(コマンドはすべてキャラが右向きの場合)

技名	コマンド
●エイジ●	
裂空斬	↓↘→＋武器
飛昇斬・改	→↓↘＋武器
骸割り	←↓↙＋武器
流星脚	空中で↓↙←＋キック
蹴撃弾	↘＋キック
闘:炎刃修羅破	→↓↘→↓↘＋強武器
秘:百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋強武器
究:地獄門	攻撃ボタン4つ同時押し
●ソフィア●	
オーロラ・レボリューション	→↘↓↙←＋武器（空中でも可）
サンダー・リング	↓↙←＋武器（空中でも可）
ラトル・スネーク	↓↘→＋武器
ラブ・シャワー	←↙↓↘→＋キック
闘:サラマンダー	→↘↓←↙←→←＋強武器
秘:コールミークイーン	→←→←＋強武器
究:ラブラバー	攻撃ボタン4つ同時押し
●ホー・ファイ●	
雲発破	→↘↓↙←＋武器
喝砲烈	↓↙←＋キック
雲々発破	空中で→↘↓↙←＋武器
雲怒呼車	←↙↓↘＋武器
雲破	↓↙←＋武器
媚露和了	←→＋強武器
闘:怒呼怒呼雲怒呼車	↓↘→←↙↓↘←＋強キ＋弱武
闘:雲風鈴虎	←↖↑↗→＋強キ＋弱武
闘:雲々斑々雲斑々	強キ・弱武・弱キ・強武＋→
秘:怒々雲発破	→←↙↓↘→←＋強武器
究:轟怒雲	攻撃ボタン4つ同時押し
●モンド●	
豪力雷神	空中で↓↘→＋武器
豪力風神	←↙↓↘→＋武器
疾風上段突き	↓↘→＋武器
疾風下段突き	↓↙←＋武器
豪力天舞	→↓↘＋武器
疾風天突き	←↓↙＋武器
闘:狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓＋強武器
秘:超力大仏滅	↓↘→↓↘→←＋強武器
究:超力門土砲	攻撃ボタン4つ同時押し
●ガイア●	
牡丹	←↙↓↘→＋武器
扇	↓↙←＋武器
燕	→↓↘＋武器
朧	↓↙←＋キック
月の輪	←→＋強武器
闘:魔龍刃	↑↖←↙↓↘→＋強武器
闘:五十嵐	↑↖←↙↓↘→＋強キック
秘:業火の紅	→↘↓↙←↙↓↘→＋強武器
究:罰	攻撃ボタン4つ同時押し
●カオス●	
非道ドリル	←↙↓↘→＋キック
残酷カッター	→↘↓↙←＋武器
無道ラン	→↓↘＋キック
邪道ウェイブ	空中で↓↘→＋武器
外道ガス	↓↘→＋武器
地:地獄轟火	→↘↓↙←→←→＋強キ＋弱武
地:地獄爆破	→↘↓↙←↓↘→＋強キ＋弱武
地:地獄蛛	→↘↓↙←↙↓↘＋強キ＋弱武
地:地獄山姥	→↘↓↙←→↓↘＋強キ＋弱武
地:地獄粉砕	→↘↓↙←↓↙＋強キ＋弱武
秘:木葉微塵	←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器
究:超無惨搾り	攻撃ボタン4つ同時押し
●カイン●	
ソニック・スラッシュ	↓↘→＋武器
デッドリー・レイズ	→↓↘＋武器
ショルダー・クラッシュ	↓↙←＋キック
レイジング・サン	空中で↓↙←＋キック
アッパー・グライド	↘＋強武器
闘:レインボー・スプラッシュ	→↘↓←↙←→←＋強キック
秘:ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→＋強武器
究:ヘルズゲート	攻撃ボタン4つ同時押し
●エリス●	
ソアー・ウインド	→↓↘＋武器
ホーミング・スワロー	↓↙←＋キック
アーク・スラッシュ	空中で↓↙←＋武器
シックル・ダンシング	空中で↓↙←＋キック
ロリポップ	↓↙←＋武器
闘:スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→＋強武器
秘:フレンチキッス	→←→←＋強武器
究:キスキスキッス	攻撃ボタン4つ同時押し
●デューク●	
サザンクロス	←→↘↓＋武器
デス	↓↘→＋武器
ヘルム・クラッシュ	空中で↓↘→＋武器
コフィン	↓↘→＋キック
ハード・ローズ	→↓↘＋武器
闘:エンジェル・ティアーズ	→↘↓↙←→↓↘＋強武器
秘:ジ・エンド	↙↓↘→←＋強武器
究:グランド・クロス	攻撃ボタン4つ同時押し
●ラングー●	
大地の怒り	↓↘→＋武器
大地の雄叫び	→↘↓↙←＋武器
大地の目覚め	→↓↘＋キック
風と太陽の怒り	→↓↘＋武器
無茶蹴り	↓↙←＋キック
撲殺踏み込み撃ち	←→＋武器
闘:爆裂大自然	↑↖←↙↓↘→＋強キック
秘:大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器
究:大陸撃沈弾	攻撃ボタン4つ同時押し
●トレーシー●	
エレクトロ・シャドウ	←↙↓↘→＋武器
ジャック・ポット	↓↙←＋キック（空中でも可）
エレクトロ・スパルタン	→↓↘＋武器
ハニー・ムーン	→↓↘＋キック
キング・スレイブ	←↓↙＋武器
エレクトロ・ダイナマイツ	↓→↘＋武器
闘:ブルッド・チーク	→↘↓←↙←→←＋強キック
闘:I.M.C	←→→＋弱キック＋弱武器
秘:クレイジー・プラネット	→←→←＋強武器
究:ペイルスライダー	攻撃ボタン4つ同時押し
●ウラヌス●	
ファイヤー・ホーク	→←→←＋武器
スワニー・スワップ	→↓↘＋キック
イーグル・レイジ(上段)	↓↘→＋武器
イーグル・レイジ(下段)	↓↘→＋キック
秘:フェニックス	↓↘→←↙↓↘→＋強武器
究:コカトリス	攻撃ボタン4つ同時押し
●マスター●	
デリート	→←→←＋武器
シュレッド	←↙↓↘→＋武器
イレース(対空)	↓↙←＋武器
イレース(対地)	↓↘→＋武器
リセット	→↓↘＋武器
秘:ラストジャッジ	↓↘→←↙↓↘→＋強武器
究:ハルマゲドン	攻撃ボタン4つ同時押し

(●闘=闘神奥義●秘=秘伝必殺技●究=究極宝技●地=地獄奥義)の略称です。

アーケード版同様、やっぱりあった「隠し」要素！
そのすべてを一挙に大公開！ 保存版だぞ!!

ストリートファイターZERO

発売中

PS I ♥ YOU!

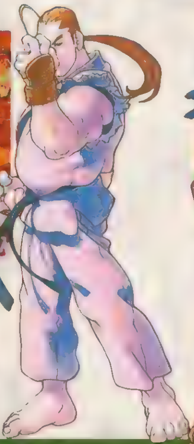
アーケード版そのままの隠し要素がバッチリ移植されているとは！ さすがはカプコン様々。やっぱり豪鬼は外せないでしょうね。そしてなんといっても注目してもらいたいのは、史上最弱の隠れキャラ（？）の名をほしいままにしているダン。いくらか使える必殺技があるとはいっても、他のキャラのバランスの良さから考えるとスキが生まれやすい弱のキャラクターなんだよね。不思議なやつだ。　（豪鬼の腕づかいにメロメロのオレ）

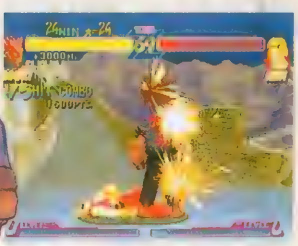
ヤツらはやっぱり存在した！

アーケード版『ストＺＥＲＯ』が登場してからしばらく後……。各地のゲームセンターには、実に様々な噂が流れた。曰く、「隠れキャラ、豪鬼が登場するらしい。しかも、プレイヤーが操作することも可能」。曰く、「豪鬼以外の隠れキャラもいるらしい」。曰く、「プレイヤー２人での協力プレイができるらしい」等々……。しかも面白いことに、これらの情報はそのほとんどが事実だったのである。

人気沸騰中のＰＳ版にも、当然これらすべての「隠し」がバッチリ移植されているぞ。今月は、それらを余すところなく大公開しよう。

▲どう考えても不思議なことが多すぎるダン。唯一、ストーリー的にはリュウ・ケンの兄弟弟子にあたるということだけが、マトモだ。アーケード版にあった例の勝ちポーズは移植されているのだろうか？





▲このところ、出場可能なカプコンの対戦ＡＣＴには皆勤賞を続けている豪鬼。『ストＺＥＲＯ』では遂に、あの初登場でベガを一蹴した「みえない技」をプレイヤーが使えるようになった。まだまだ奥の深いヤツだ。

ダン使用コマンド

Ｌ２もしくはＲ２を押しながら、カーソルを「？」にあわせて以下のコマンドを入力する。
△□×○△（１Ｐカラー／ピンク）
△○×□△（２Ｐカラー／緑）
最初のボタンから最後のボタンまで１秒以内に入力しなければならない。

ベガ使用コマンド

Ｌ２を押しながら、カーソルを「？」にあわせて以下のコマンドを入力する。
【１Ｐ側】　←←↓↓←↓↓＋
□△同時押し（１Ｐカラー／赤）
○×同時押し（２Ｐカラー／黒）
【２Ｐ側】　→→↓↓→↓↓＋
□△同時押し（１Ｐカラー／赤）
○×同時押し（２Ｐカラー／黒）

豪鬼使用コマンド

Ｌ２を押しながら、カーソルを「？」にあわせて以下のコマンドを入力する。
【１Ｐ側】　←←←↓↓↓＋
□△同時押し（１Ｐカラー／黒）
○×同時押し（２Ｐカラー／赤）
【２Ｐ側】　→→→↓↓↓＋
□△同時押し（１Ｐカラー／黒）
○×同時押し（２Ｐカラー／赤）

8人目にCPU豪鬼が乱入してくる条件

①アーケードモードのレベルを５以上に設定する。
②１Ｐなら１Ｐカラー、２Ｐなら２Ｐカラーにして、豪鬼以外のキャラクターでゲームを始める。
③ノーコンティニューでラスボスに到達するまでに、スーパーコンボフィニッシュを10回以上きめる。

勝ちセリフセレクトコマンド

敵をＫＯしてから勝ちセリフをロードするまでの間に、方向キー（↑・↓・←・→のいずれか。斜め入力は無効）と特定の組み合わせの２つのボタン（組み合わせは下記の４パターン）を同時押しすることで、各キャラクターに用意された16種類の勝ちセリフの中から、好きなものを選ぶことができる。
【ボタンの組み合わせ】
①□＋△　②□＋×　③×＋○　④△＋○

CPUダン出現条件～1～

ダン以外のキャラクターで、勝ちセリフセレクトコマンドを使って同じ勝ちセリフを５回連続で表示させる（この方法は、業務用の条件と同じ）。

1人目にCPU豪鬼が乱入してくるコマンド

豪鬼以外のキャラクターで、キャラクターとモードの選択を終了後、0.3秒以内にＬ２＋Ｒ２＋×を押し、ゲームがロードされるまで押し続ける。

ドラマティックバトルモード追加条件

アーケードモードをレベル５以上でクリアする（コンティニュー可、使用キャラやオプションの設定も一切不問）。

CPUダン出現条件～2～

ダン以外のキャラクターで対CPU戦を勝ち抜き、５人目以降で敵をＫＯしてから勝ちセリフがロードされるまでの間に、↑（方向キーの上）とＬ２＋Ｒ２を同時押しする。

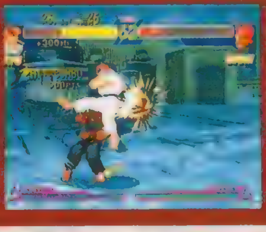
©CAPCOM

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	95年12月29日		

ますます広がる!「ストリートファイター」ワールド

シリーズの集大成として企画された「ストZERO」。「1」シリーズと元祖の物語的なつながりを明確にすることで、その世界の広がりを際立たせている。さらにローズが「ヴァンパイアハンター」のアニタと同じ服を着ていたり、ダンの素性が話題になったり、重箱の隅をほじくるような細かな点でも話題を呼んだ。

◀「ファイナルファイト」から登場のガイとソドム。『ストII』への道は、タイトルから始まっていたのか。



◀リュウ・ケンは、[illegible]

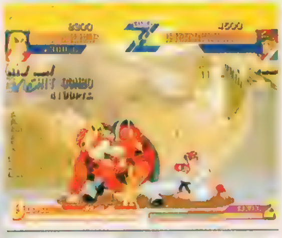
PS版隠し要素一挙公開!!

リュウ・ケン2人でベガを倒すっ!! ドラマチックバトルモード

隠れキャラの存在というものは、実はそれまでのカプコン製のゲームでもよくあったフィーチャーだった。ところが、この『ストZERO』にはプレイヤーがリュウ・ケン2人を操って協力し、悪の帝王、ベガを倒すという隠れ要素が存在していたのである。ドラマチックモードと名づけられたこのモードは、劇場アニメの公開と『ストZERO』の登場とが時間的にかなり近かったという側面もあり、相乗効果となってプレイヤーたちをこのゲームにひきつけた。そのドラマチックバトルモードが、PS版でも再現されているのだ。しかも、複雑なコマンド入力の必要もなくなっている。友達と協力して、悪の野望を粉砕しよう。

BGMは…?

実はアーケード版のDバトルでは、BGMに主題歌「愛しさと切なさと心強さと」のカラオケが流れていたのだ。残念ながら、PS版は違うんだけどね。ちょっと残念だ。



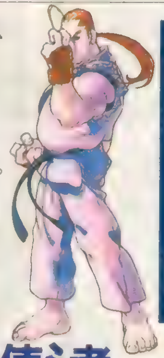
◀基本はやはり左右から連打を浴びせること。しゃがみガード不能技をからめて、確実にダメージを与えよう。

◀ちょっと色気を出して大技を狙ってみたりすると、この通りあっさりベガワープで逃げられてしまうのだ。

ダン

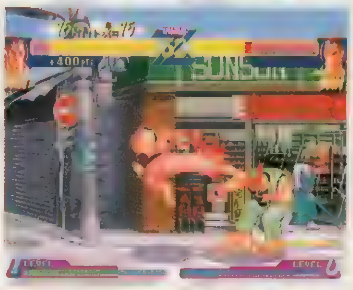
PERSONAL DATA
■身長：177cm ■体重：74kg ■3サイズ：B113／W83／H88 ■血液型：O型

リュウ・ケンがまだゴウケンに弟子入りするより前、ゴウケンは一人の若者を弟子にとっていた時期があった。その名はダン。彼の持つたぐいまれなる格闘の才能は、日々開花し、着実に実を結んでいった。……しかし彼の拳には、常に憎悪の念と異常な焦りがあった。ダンが己れの拳の先に見ていたのは、父の仇であるサガットだったのである。ゴウケンに破門を言い渡された彼は、自ら独自の修行を重ね、単身父の敵を討つためにサガットを探す旅に出る……。



亜流ではあっても波動の力を使う者、基本戦術はリュウ・ケンと同じでOK! と、誰もが思うところだろうが……

チッ！またこの手がうずきやがる！



持っている必殺技のコマンドはリュウ・ケンと同じ……なのだが、その性質は大きく異なる（基本的にはそのすべての性能が格段に落ちているのだ）。まず我道拳、晃龍拳の性能の悪さは筆舌に尽くしがたいものがあるので、遠距離戦は極力避けたい。断空脚をうまく使い、まずは相手に近づくところから始めよう。近距離では、しゃがみ中キックをキャンセルし、強断空脚につなげていく。バックジャンプの上りで弱キックを出せばしゃがんだ相手にもヒットするということも覚えておきたい。着地後は断空脚の弱、中、強を出しわけて再び相手に近づく。ちなみに、弱の断空脚ならタイガーショット以外の飛び道具を飛び越えて攻撃することも可能。相手の飛び込みには、早めの晃龍拳かしゃがみ強パンチで対応するといいだろう。

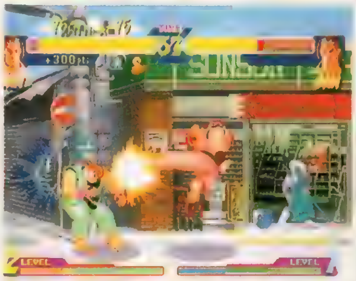
◀一応は飛び道具となっている我道拳。飛び道具なんだけど、飛ばないのだ。強で出してもこんなとこ。

▼飛び込みからしゃがみ中キック、強我道拳の3弾は有効。中距離からの強断空脚も力強くていい感じだ。

▲唯一のオリジナルファクターである、必勝無頼拳。無敵時間は短く潰されやすいがかっこいいのだ。

連続技

ダンの連続技は、やはり断空脚をメインに組み立てることになる。もっとも出しやすく有効なものは、やはり立ち、もしくはしゃがみ中キック→強断空脚だろう。ダメージ重視なら、ちょっと難しいが飛び込み強パンチ→しゃがみ中パンチ→必勝無頼拳という組み立ても狙おう。大きなダメージが与えられる。



Character Impression　波動の力を極限まで引き出せなかった男。その秘められし実力は？

我道拳は飛ばないし、晃龍拳は無敵時間が短い。せいぜい竜巻旋風脚の変形である断空脚が、オリジナルより使い勝手がいいという程度のダン。1ラウンドに何回でも挑発できるという面白いメリットはあるが、中途半端な技性能から、対戦ではかなり苦戦を強いられるキャラといえるだろう。しかし、このキャラで修行しておけば、リュウ・ケンを使うときには格段に実力がアップしている自分に気づくはず。

我道拳

コマンドも見た目も波動拳のようなのだが、実は飛距離がまったくと言っていいほどナイ。はっきり言ってしまえば飛び道具ですらないのだ。近距離での連続技の最後に組み込むくらいしか使い道がないだろう。

晃龍拳

コマンド、見た目ともに完全に昇龍拳。だが、無敵時間が極端に短い。よって、対空に使うにはほとんど信用できない。昇龍拳と違って横方向にも伸びないので連続技にも組み込みづらい。いいところがない……。

断空脚

ダンのメインとなる必殺技。相手方向に飛び込みつつ、弱、中、強でそれぞれ1、2、3発の蹴りを繰り出す。相手の足払いをスカしたり連続技に組み込んだりと使い方は多様。

コマンドリスト

必殺技	
我道拳	・・・+パンチ
晃龍拳	・・・+パンチ
断空脚	・・・+キック
スーパーコンボ	
震空我道拳	・・・・・・+パンチ
晃龍烈火	・・・・・+キック
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+キック

必勝無頼拳

その場でキックとパンチの連続技を繰り出して、レベル2か3なら最後に晃龍拳でフィニッシュを決める。無敵時間が短く、前方にスライドしたりすることは一切ないので、攻撃をヒットさせるのは困難かもしれないが、たとえレベル1でも当ててしまえば安定したダメージを与えることができる。しかも見た目もなかなか美しいので、連続技に組み込むなどして、意識的に常に狙っていきたい技だ。

震空我道拳

我道拳のパワーアップ・バージョン。飛距離が伸びて（レベル3なら、実に1画面分近く飛ぶ!!）、破壊力がアップする他、空中ガード不能技でもある。無敵時間は短いものの、気弾の出る位置は高めなので、引きつければ相打ちOKで対空に使える。

▼モーションは我道拳と同じ。他のスーパーコンボと同じく画面が暗転してから……。

▲溜めた気弾を放つ!! スーパーコンボならレベル3で出せばこれだけ飛距離があるのだ。

晃龍烈火

こちらは晃龍拳の強化版。名前だけなら昇龍裂破に酷似してはいるが、その性質はまったく異なる。レベル3ならともかく、レベル2や1ではほとんど前に進まないのだ。そのため、無敵時間を利用した対空技として使うのが最適だろう。

▼ちなみにこれはレベル1。まずその場で小さい晃龍拳を放った後に……。

▲今度は大きく、その場で飛び上がる。攻撃判定も小さいし、連続技に組み込みにくい……。

ダン使用コマンド

最初のボタンから最後のボタンまで1秒以内に入力しなければならない。

L2もしくはR2を押しながら、カーソルを「？」にあわせて以下のコマンドを入力する。

△□⊗○△（1Pカラー／ピンク）

△○⊗□△（2Pカラー／緑）

勝ちセリフ一覧

格闘家だって？ そのトロさじゃ3流だな
チッ！ またこの手がうずきやがる！
なさけねえザマだな！ そうはなりたくないもんだ
オイ、フザケてんのか！ 本気でやりやがれ!!
どぉしたよ？ しんじられねぇってツラだぜ！
ま、そういうこった！ あんたの強さもたいしたことぇ！
ナメんなよ！ あまくみてると大ケガするぜ！
オレのオヤジは強かったよ！ アンタのなんばいもな！
おまえにわかるか!? このオレの無念が!!
やるじゃねえか すこしはみとめてやるぜ
わかってんのかい？ ワキ役に見せ場はねえぜ！
でかいクチたたくやつほど からっきしなんだよ！
ゴタゴタいってんじゃねぇ！
ものの2ふんももちゃしねぇ たいした格闘家サマだぜ！
にたようなワザを使うワリにゃ さえねえなぁ！
女とコドモはひっこんでな！

復讐、憎悪、破門

ストリートファイターZERO

ベ　ガ

PERSONAL DATA
■身長：182cm ■体重：96kg ■3サイズ：B133／W90／H92■血液型：不明

悪こそが絶対なる力。欲望こそがその真の姿……。その想いは、遂に彼にサイコパワーを自在に操る能力を与えた。その後、巨大な麻薬組織シャドルーを結成した彼はその力を使って、世界の裏を司る存在にまで登りつめる。屈強なる戦士たちを集め、その地位をより堅固にするべく、悪の格闘魔人は戦いを開始する。憎悪の力を青白き炎に変え、その身にまとって……。

悪の帝王、その全盛期。無敵の必殺技、サイコクラッシャーアタックを身につけ、並いる格闘家たちをなぎ倒す!!

小娘が…思い知れい！

必殺技が非常に強く、動きの素早いベガ。こういうと非の打ち所のない凶悪さを誇っているようだが、実は『ストＺＥＲＯ』で戦う上で重要になるＺＥＲＯコンボというものが一切存在しないという欠点を持っている。つまり、通常技にキャンセルがかからないので、作れる連続技は通常技→必殺技というものに限られてしまうのだ。よって、基本としては、必殺技をメインに戦っていくことになる。普段はサイコショットで相手の動きを固め、近距離ではしゃがみ中キックからの連続技を狙っていこう。また、ラッシュなどの決定打に欠ける反面、スーパーコンボ、中でもサイコクラッシャーアタックの破壊力は絶大だ。これだけで押され気味の勝負をひっくり返すことも可能だ。相手の技の空振りなどに合わせて積極的に出していき、プレッシャーを与えてしまえばペースはこちらのもの。悪の帝王の強さを見せつけてやろう。

▶なかなかに使い勝手のいいベガワープ。これで相手を翻弄しよう。ＣＯＭには効かないけどね。

◀ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバー、2つの必殺技を使いこなし、空中を制するのだ。

◀連続技ではないが、しゃがみキックからのヘッドプレスで相手を翻弄するというのも有効。

連　続　技

ベガは、通常技をキャンセルして通常技につなぐことができない唯一のキャラ。だから、連続技を作るときは飛び込みからか、あるいは通常技をキャンセルして必殺技につなぐという方法しかない。必然的に連続技の数も限られてくる。中でも特に使いやすいのはしゃがみ中キック→ダブルニープレスの連携だ。

Character Impression　悪の帝王、そのサイコクラッシャーが超絶なる破壊力を誇っていた時代。

従来作よりも、どこかプニプニした印象を受けるベガ。それもそのはず、この「ストZERO」での彼は、まさしく脂の乗りきった時代の彼なのだ。その片鱗は、サイコクラッシャーアタックの破壊力と、春麗、ローズ、ナッシュ、ガイのエンディングに見ることができる。どんなにやられても生きている。悪の帝王はこの時期、不死身の魔人でもあったのだ。

サイコショット

飛び道具。実は、一画面に2発出すことが可能だ。気弾も大きく、しかも弱なら非常にゆっくり飛んでいくので、牽制に使うのに最適。

ダブルニープレス

前転して相手に飛び込み、カカトで蹴り下ろす。弱、中、強で飛ぶ距離が変わる。1発目がヒットすると、2発目も必ずヒットする。

ヘッドプレス

相手の真上に飛び上がり、踏みつける技。飛び道具を飛び越えて攻撃できる。この後パンチボタンでサマーソルトスカルダイバーに移行することも可。

サマーソルトスカルダイバー

上空にふわりと飛び上がり、パンチボタンを追加入力することによって相手に向かって鋭角的に手から突進する。しゃがみガード不能だ。

ベガワープ

その場から姿を消して、別の位置にワープする。ボタンとコマンドの組み合わせによって、4つの出現位置を選択できるぞ。

出現位置コマンド

・ ・ ・ ＋P 3つ同時　中央左寄り
→↓↘＋P 3つ同時　中央右寄り
←↓↙＋K 3つ同時　画面左端
→↓↘＋K 3つ同時　画面右端

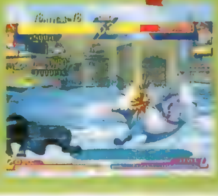
コマンドリスト

必殺技	
サイコショット	・ため ・＋パンチ
ダブルニープレス	・ため ・＋キック
ヘッドプレス	．ため ˙＋キック
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後＋パンチ
	．ため ˙＋パンチ＋パンチ
ベガワープ	・．．＋パンチかキック3つ同時押し
	・．．＋パンチかキック3つ同時押し
スーパーコンボ	
サイコクラッシャー	・ため ・・ ・＋パンチ
ニープレスナイトメア	・ため ・・ ・＋キック

サイコクラッシャー

手にサイコパワーを溜めた後、青白い炎を身にまとって相手に突撃する。無敵時間は短めながら、その攻撃判定は凄まじく強く、ほとんどの相手の攻撃を一方的に潰してしまう。与えるダメージも非常に大きく、頼りになる。レベルが上がるごとに、攻撃判定を持ったまま移動する距離が伸びていく。

▲例によって画面が暗転。体を青白い炎が包み、一直線に相手に向かう!!見た目通りその判定も大きい

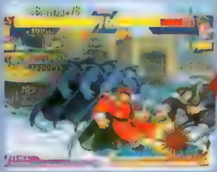


▶移動スピードも速く、見てからでは相手の攻撃に潰されてしまうことはほとんどないと言っていい。ただし、読まれていた場合はその限りではないが。

ニープレスナイトメア

ダブルニープレスのパワーアップバージョン。ダブルニープレスを2連発で出す（レベル3なら、最後にしゃがみ強キックを追加）のだが、1回当たり3ヒットするというのが大きな相違点。無敵時間はかなり長く、相手の飛び道具などに合わせて出すと効果は絶大だ。

▶画面が暗転した後、ニープレスナイトメアでまず一回転。これだけで3ヒットする。



▶で、もう一回転　レベル3なら、最後にホバーキックを追加。合計で7ヒットする。

ベガ使用コマンド

L2を押しながら、カーソルを「?」にあわせて以下のコマンドを入力する。

【1P側】　←←↓↓←↓↓　＋　□△同時押し（1Pカラー／赤）
○⊗同時押し（2Pカラー／黒）

【2P側】　→→↓↓→↓↓　＋　□△同時押し（1Pカラー／赤）
○⊗同時押し（2Pカラー／黒）

勝ちセリフ一覧

フ、ぬるいワ！
こわっぱ（もしくは「小娘」）が……思い知れい！
我に従え……その命を　ムダにしたくなくば、な
絶望にうなれい！
フッハッハッハッハッ！　悪こそ絶対の力よ!!
サイコパワーに死角なし!!
まだわからぬのか？　キサマに勝ち目はないのだ！
やっと気づいたか　ここがキサマの墓場だ

キサマには「シャドルー」の　一員になるしかくもない！
その程度の格闘家など　「シャドルー」にはクサるほどいる
それだけか……ならば死ね！
「正義」だと？　この世で最もくだらんセリフだ！
フン、ひまつぶし程度にはなったワ
キサマのようなやつを「こけおどし」というのだ
見えるぞ……悪にそまった世界が!!
きれいごとは勝ってからいえ！

悪の格闘魔人!!

ゴウキ

PERSONAL DATA
■身長：178cm ■体重：80kg ■3サイズ：B118／W84／H86■血液型：不明

リュウ・ケンの師匠であるゴウケン。そのゴウケンとともに、もう一人、波動の力を身につけた人物がいた。その男こそがゴウキ。ゴウケンの実の弟でありながら「修行の成果を試す」という大義名分で行われた死闘において、自らの手で師の命を奪った鬼神の格闘家。彼はその後姿をくらまし、さらなる強さを求めて彷徨(さまよ)っていた。究極の拳を求める彼は、自身を満足させるだけの力を持った格闘家を探し出しては、戦いを挑み続ける。

殺意の波動に目覚めた最強の拳。果たしてその行き着く先は……？彼を満たす者は存在するのか？

うせろ…目ざわりだ！

基本的な技系統はリュウ・ケンとほぼ同じだが、そのバリエーションで大きく圧倒するのがゴウキの技だ。一発当たりの攻撃力が低く、防御力は全キャラ中最低という欠点はあるものの、彼の持つ技の性能の高さは、それを補って余りある。普段は斬空波動拳で相手を牽制し、チャンスには飛び込み強キック→しゃがみ弱キック→弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳という強力な空中連続技を見舞ってやろう。

◀豪鬼オリジナルの必殺技、百鬼～シリーズは、このジャンプから始まるのだ。

▲竜巻旋風脚にまで無敵時間が存在するゴウキ。必殺技の性能はピカイチだ。

◀竜巻旋風脚から昇龍拳なんて言うムチャクチャな連続技まである。一人、別世界を行っているのだ。

▲唯一の弱点は、防御力が全キャラ中最低と言うところ。ゴウキを敵に回した時は、一気に勝負を決めてしまおう。

殺意の波動、最強の拳

豪鬼使用コマンド

L2を押しながら、カーソルを「？」にあわせて以下のコマンドを入力する。

【1P側】←←←↓↓↓＋□△同時押し(1Pカラー／黒)
○ⓧ同時押し(2Pカラー／赤)

【2P側】→→→↓↓↓＋□△同時押し(1Pカラー／黒)
○ⓧ同時押し(2Pカラー／赤)

勝ちセリフ一覧

わが最強の拳、しかと見よ！
うせろ……目ざわりだ！
弱さは恥と知れぃ！
まやかしの拳めが　砕いてくれるワ!!
ぬしでは役不足だ　いまさら気づきおったのか
ザコめが……つまらん！
フン、肩ならしにもならん
おのれの愚かさ、さとったか！
笑止……去ねい！
せめて一瞬なりとも　我をしりぞかせてみよ！
今一度、うぬの拳に問いかけてみよ
我が名はゴウキ！　拳を極めし者なり！
よもや、それで終りだなどというまいな？
ぬしの力、見切った！
我を満たす者はいずこに……
そのまま、うずくまっておるがよい！

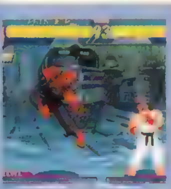
頭蓋破殺

性能は若干落ちるが、技の内容自体はリュウの鎖骨割りとほぼ同じ。

旋風脚

リュウの旋風脚と内容はほぼ同じ。しゃがみガード可能だ。

天魔空刃脚



ジャンプの軌道を変え、鋭角的に相手に飛び込む。奇襲に最適。

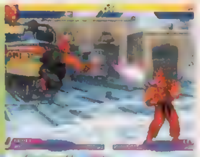
前方転身

ケンの同名技と違い、ボタンによる距離の調節はできない。

豪波動拳

ゴウキのメインとなる飛び道具。スキは非常に小さい。出た瞬間は攻撃力が高めで、しかも相手を転倒させることができる。

斬空波動拳



空中で斜め下に放つ斬空波動拳。弱、中、強で飛ぶスピードと角度が変化する。着地時に少々スキができてしまうのが難点。

灼熱波動拳

赤い斬空波動拳。スキは異常に大きいが、中なら2回、強なら3回ヒットする上、相手は燃えて転倒する。

豪昇龍拳

中なら2回、強なら3回ヒットする昇龍拳。無敵時間も長く、頼れる対空技となる。また、空中での追い打ちにも使えるのだ。

竜巻斬空脚

当たれば相手は転倒するが、空中でも連続ヒットするので中なら2回、強なら3回ヒットする。無敵時間があるというのもうれしい。

空中竜巻斬空脚

空中で出す竜巻斬空脚。無敵時間こそ存在しないものの、中、強なら空中で連続ヒットする。非常に強力な必殺技だ。

阿修羅閃空

無敵状態になり、コマンドに対応した地点まで高速移動する。もちろん、その間は相手をすり抜けることができる。

百鬼豪斬

相手方向に特有の弧を描くジャンプをした後、スライディングを出す。移動距離は短く、しゃがみキックと大差ない。

百鬼豪砕

相手方向に特有の弧を描くジャンプをした後、相手をつかんで反転し、肩を膝に叩きつける。投げなのでガードはできない。

百鬼豪衝

相手方向に特有の弧を描くジャンプをした後、降下中に掌底を振り下ろす。ジャンプ攻撃だが、しゃがみガード可能。

百鬼豪墜

相手方向に特有の弧を描くジャンプをした後、相手を抱え上げて飛び上がり、反転して頭から地面に叩きつける。投げ扱いの技。

百鬼豪尖

相手方向に特有の弧を描くジャンプをした後、カカト落としを見舞う。はずすと着地時に尋常ならざるスキができてしまう。

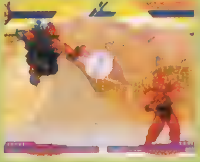
滅殺豪波動

豪波動拳のパワーアップバージョン。強なら最大で8ヒットするのでかなり強力だ。空中ガード不能技だ。

滅殺豪昇龍

ケンの昇龍裂破によく似た技だが、技と技のインターバルが若干短めなので、連続ヒットしやすい。

天魔豪斬空



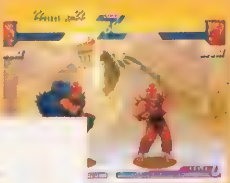
斬空波動拳のパワーアップバージョン。空中での必殺技だが、無敵時間が存在する。使いこなせれば非常に強力。

コマンドリスト

特殊技	
頭蓋破殺	・+中パンチ
旋風脚	・+中キック
天魔空刃脚	前方ジャンプ頂点で . +中キック
前方転身	. . ← +パンチ
必殺技	
豪波動拳	. . ・+パンチ
灼熱波動拳	← ↙ . . ・+パンチ
斬空波動拳	空中で . . ・+パンチ
豪昇龍拳	→ . . +パンチ
竜巻斬空脚	↓ ↙ ← +キック
空中竜巻斬空脚	空中で . ↙ ← +キック
阿修羅閃空	・↓↘+パンチかキック3つ同時押し
	←↓↙+パンチかキック3つ同時押し
百鬼豪斬	. . → ↗ +パンチ
百鬼豪砕	. . → ↗ +パンチ+敵近くでパンチ
百鬼豪衝	. . → ↗ +パンチ+パンチ
百鬼豪墜	. . → ↗ +パンチ+敵近くでキック
百鬼豪尖	. . → ↗ +パンチ+キック
スーパーコンボ	
滅殺豪波動	→ . . . ↙ ← ×2+パンチ
滅殺豪昇龍	. . → . . +パンチ
天魔豪斬空	空中で . . → . . +パンチ
瞬獄殺	弱パンチ×2+→+弱キック+強パンチ

瞬獄殺

非常に特殊なコマンドを持つスーパーコンボ。相手に向かって高速移動し、射程内に相手を捕まえたら連続技を見舞う。投げ扱いなので、ガード不能だ。しかも、投げ判定が発生するまでは完全に無敵。ちなみにこの技は、レベル3のみしか存在しない。



▶コマンドが完成すると、するすると相手に向かって進んでいき……。

◀相手を捕らえると、光の中打撃音が響く。一体何が起こっているのか？

Character Impression 人知を越えた強さ！ その牙城を崩せるか!?

連続技は強い＆必殺技は強い＆スーパーコンボは強いで、もはや手が着けられない。技を出すときのうす気味悪いかけ声も、それをさらに助長するのに一役買っている。もはやスキの見つからない感のあるゴウキだが、唯一の欠点は打たれ弱いこと。まあ、相手が体に触れることすら許さなかったためなのだろうが、この弱点を突かない手はない。でも、ラッシュかけると無敵技で返されるしなぁ。

ビヨンド・コーストに潜む巨悪に挑むのもいいけれど、
骨休みに巨乳に挑んでみるのもいいかもしれない

POLICENAUTS ポリスノーツ

発売中 AVG

PS.I LOVE YOU!

……第1位は…ダラララララ…（ドラム音）ASLのスチュワーデスでした。ポッチャリした顔が好みなんです。2位以下は…BCCHの受付、トクガワの受付、カレン、クリス、コンパニオン左、同じく右、ロレイン、アナ、メリル、カバン屋のオバチャンの順となりました。キミたちの順位はどうかな？　というわけで皆様、ご静聴ありがとうございました。（コナミ番長）

魅惑のお触りイベントを完全攻略!!

再三お伝えしているように「ポリスノーツ」には、なんでもないような所をクリックすると意外なことが起こる、お遊び的要素がいくつか存在する。ＢＣＣＨロビーにいるナポレオンしかり、北条家のＣＤラックでのサウンドテストモードもしかりです。

そんなお遊びの最高峰といえるのが今回攻略するお触りイベントだ。イベントには誰もが必ず遭遇するものと、ふつうに事件の謎を追っているだけでは体験できないものとがある。そこで今回、お触りイベントをすべてプレイできるように手順を完全紹介しようというわけ。クリックすると女の子がどんな反応をするのかは、「ポリスノーツ」を解いてしまった人も、まだの人にも興味あるところでは？　また、巨乳判定機能なるものが備わっており、誰の胸が一番大きいかがわかる楽しみもあるぞ。

◀カーソルを合わせてクリックすると、〝触る〟コマンドが出現するので触れ。

◀胸の揺れ方の違いは、キミの目と指で確かめよう。

スチュワーデス

おさわりデータ
- 胸に６回触れる
- 口説ける
- 脚にも触れる
- スカートの中を覗ける

スチュワーデスの胸は６回触ることができ、７回目で怒ってしまい、遂には何もお触りできなくなるのだ。脚もチェックすれば触ることができるけど、１回触るごとに胸を触れる回数が減っていくので、胸が好きな人は回数を控えたほうがいいだろう。脚と胸を触れる回数は合計で６回なので、そのへんは各人の好みで回数を調整してほしい。また、酔い止め薬のコマンドを選択すると、彼女を何回か口説くことができるぞ。

おさわりフローチャート

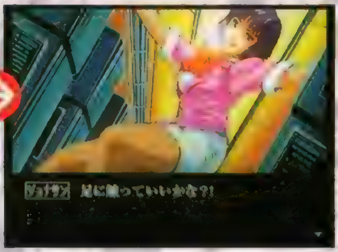
スチュワーデスをCALLする
↓
脚を見る
↓
胸を見る
↓
胸を触る
↓
脚を触る

胸をおさわり

▲実はノーブラの彼女の胸は無重量下だけあってよく揺れる。ちなみに３ＤＯ版では２回しか揺れなかった。

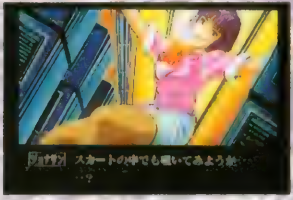
ここをクリック

▲画面左下の赤いＣＡＬＬボタンを押すとスチュワーデスが来るのだ。



スカート中を覗こう

▶左腿の少し下の辺りをクリックするとスカートの下を覗けるぞ。彼女の反応が可愛らしい。



Ⓒ1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

格闘	AVG	価格	¥6,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）マウス
発売日	1月19日（発売中）		

メリル・シルバーバーグ

ACT 1とACT 2で、メリルの胸は触ることができる。まずBCPの風紀課へ行き、メリルの胸を2回見ると、メリルの方から半ば挑発的に条件を出してくる。その条件とは射撃ルームのトレーニングモードレベル2で550点以上出すというもの。それほど厳しい条件ではないのでノルマ達成は可能なはずだ。実際、触ると凄いことに…。

◀3DO版で4回揺れていた彼女の胸は、PS版では何回揺れるのかな。

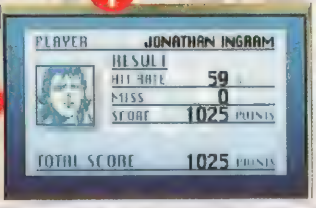
おさわりデータ
- 胸に3回触れる
- 巨乳判定は作動しない
- すごい音がする

おさわりフローチャート

メリルの胸を見る
↓
射撃ルームでトレーニングモードのレベル2を550点以上出す
↓
メリルの胸を触る

▲今後のためにも射撃練習はやっておいたほうがいいわけだからさ。

▲連射パッドの使用をおすすめする。5発ぐらい弾を撃ち込めるぞ。



▲ちなみに連射パッドを使わずとも、このくらいの点数は可能です。

おさわりインタビュー
佐藤久美さん、石神純子さん

── 胸揺れの監修ということで、どこにこだわって製作しましたか？
佐藤（アニメパターン製作）もとのキャラが体の線を含めてリアルですよね。だから胸揺れもできるだけリアルにしようと思いまして。
── 誰の胸の形、揺れ方が気に入っていますか？
石神（タイミング調整担当）形はコンパニオンの左側の子で、揺れ方は右側の子です。
佐藤 形はトクガワの受付。揺れ方はカレンですね。
── 参考にした資料とか物件は？
佐藤 OVA「トップをねらえ！」や「餓狼伝説」を参考にしました。
石神 イメージで調整しました。
── サンプル版では胸揺れの回数が3DO版より増えてましたよね。
佐藤 回数を増やしたのは石神さんなんです（笑）。
石神 3DO版よりバージョンアップするハズだったんですが…。製品版では諸般の事情により回数が減らされてしまいまして。残念ですし、期待してたユーザーさんに申し訳ないなあ…とも思います。
佐藤 石神さん入魂の揺れ方を見てほしかったのに残念です。

クリス・ゴドルウィン

ふつうに事件の謎を追っていれば、誰でも体験できるのが、クリスのお触りイベントだ。蚊を叩き落とすマスキートイベントのオチとして、クリスの胸を触ってしまうので、クリアーを目指す以上は誰もが彼女の胸は触ることになるわけ。他にもマスキートイベント前に2回、イベント後にもう1回触ることができ、合計4回も触ることができるのだ。また、ジーッと何もせずに待っていると、たまにクリスが脚を組み変えることがある。ジックリと目を凝らして見逃さないようにしよう。

おさわりデータ
- 胸を3回触れる
- イベントで1回触れる
- スカートの中を覗ける

おさわりフローチャート

クリスの胸を見る
↓
クリスの胸を触る
↓
スカートの中を覗く
↓
マスキートイベント
↓
もう一度触る

判定は？

◀無重力エステに通ってるだけあって若い娘にも負けません。3DO版では4回揺れた。

マスキートイベント攻略法

マスキートは胸に止まった時に、縦の軸にカーソルを合わせて、素早く下へ移動させて叩け。

1,2の3で覗こう

クリスが一度脚を組み変えたあとに腿の下の辺りをクリックすると、「1、2の3で覗くんだ」という、映画「リーサルウエポン」のパロディが楽しめるのだ。

◀太腿のこの辺をチェックしよう。

▶ブブーッ!!（鼻血）見間違いでなければノーパンのような…。

トクガワの受付

彼女はトクガワビルに行けばいつでも会えるかというとそうではない。このビルはACT1で2度行くことになるのだが、その時しか彼女には会えない。彼女の胸には2回触ることができるが、最初訪れた時に2回触ったら次からは触れなくなる。次に行く時のために残しておくか、2度に分けて触るかはキミ次第だ。

▲3DO版7回揺れた彼女。最もインパクトのある胸の持ち主といっていいだろう。

おさわりデータ
- 胸に2回触れる
- 大きくて形がいい

おさわりフローチャート

トクガワビルで受付に移動
↓
胸を見る
↓
胸を触る

判定は？

◀見た目もさることながら、触った感触もナンバーワンだった。

おさわりインタビュー

小島秀夫氏

―― よくぞここまで…って感心させられる非常にいいデキだったのに、製品版では胸揺れの回数がカットされていますよね。

小島　非常に残念です。PS版のグレードアップ移植に伴い、胸揺れイベントも当然グレードアップを図るべきだという純粋な気持ちで、胸揺れ監修の彼女たちにも頑張ってもらっただけなのですが…。エッチというよりはむしろ、芸術の域にまで達していたと思っていただけにまったく惜しいですよ。今となっては、各編集部さんに配布したサンプル版が「幻の胸揺れバージョン」ということになるわけですね。個人的には胸揺れの回数（揺れ戻し）をカットした方が、カットする前よりも艶かしいという印象を受けるのですが。

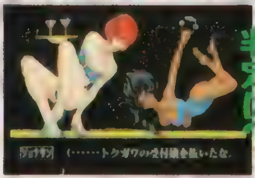
―― まったくその通りです。

コンパニオン(左)

ひたすら話しかけ、返事のあった回数が7回を超えたあとに3サイズと電話番号を聞けば、キスしたり胸に触ったりできるようになるぞ。一番簡単なやり方は電話番号を7回聞くこと。ちなみに彼女の3サイズは1重力下でB86・W58・H88。また2人とも3DO版では6回揺れた。

おさわりデータ
- 胸を6回触れる
- 3サイズを聞ける
- 2回キスできる
- アソコにも触れる

▶トクガワの受付を超える胸の持ち主。



判定は？

◀クリス級ということは現在第3位。

コンパニオン(右)

左の女の子にキスと胸を触る許可を得れば、この子にもイタズラができるのだ。左の子は最初にキス。次に胸を6回触って最後にキスというのが好ましい。右の子はキスを1回と胸を4回触るのがベストだ。あとは例によって好みに合わせてキスの回数を増やしてみるのもいいだろう。

おさわりデータ
- 胸を4回触れる
- 1回キスできる
- キスだけなら6回できる

アソコも大攻略！

左の女の子はアソコをナデナデサワサワできる。これはやるしか。

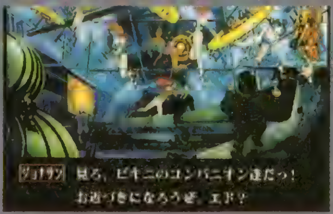
▲ビキニラインの辺りを丹念に丹念に丹念にまさぐると…。

ココが感じるのか？

▲それでもビキニラインの辺りを丹念に丹念に丹念にまさぐると…。

▲アソコを6回以上クリックすると、以降ずっとこの返事が返ってくる。

おさわりフローチャート



▲カーデン中央にいるコンパニオン2人に声をかけて呼ばないとお触りできない。

トクガワのガーデンへ行く
↓
2人をクリックして呼ぶ
↓
電話番号を8回聞く
↓
3サイズを聞く
↓
あとは触りまくり

アナ・ブラウン

ACT 2の最初にアナと対面することはできるが、このときはまだアナの胸に触ることはできないぞ。アナに触れるようになるのはもっと捜査が進展してから。それもナインスターズという男に会ってから北条家で見つけたCD-ROMを再生するまでの間に限られているので、忘れてしまいがちといえば忘れてしまいがちな条件だったりする。アナの胸には2回触ることができ、それ以上はエドが許してくれないぞ。また、彼女の胸は珍しく横に揺れるタイプだ。

おさわりデータ
- 胸を2回触れる
- 横に揺れる
- 御立派で実際かなり大きい

おさわりフローチャート

ナインスターズに会ったあとエドの家へ行く
↓
アナの胸を見る
↓
アナの胸を触る

▲▶3DO版では4回揺れた。初登場のときには触ることはできないぞ。

アナの写真もクリックしよう

◀部屋の奥に飾ってある写真をクリックすると、アナのレオタード写真を拝むことができ、さらにその写真もクリックできる。

カレン・北条

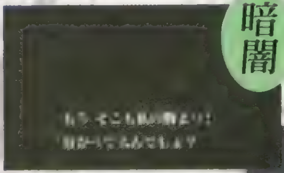
カレンには何度も触ることのできるチャンスがあったように思えたのだが、実際に触れるのはACT 4でのみ。ここでは、何も見えない暗闇の中で6回触るのか、薄明りの中で3回触るのかという厳しい選択を迫られるのだ。

おさわりデータ
- 暗闇で胸に6回触れる
- 薄明りだと3回触れる
- やわらかい

おさわりフローチャート

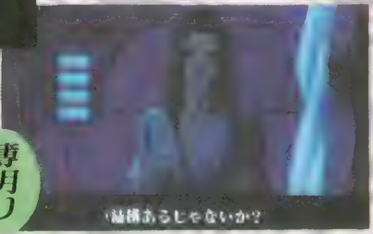
BCCHのモルグに行く
↓ スイッチを入れる → 3回触れる
↓ 6回触れる

暗闇



▲6回触ることができるとはいえ、カレンの胸の揺れを楽しむことができない。

薄明り



回数か? それとも内容か?

▲カレンの胸は3DO版では4回揺れた。今回は何回揺れるのだろう。

で、誰が1番大きいのだろうか?

巨乳判定機能が作動した女の子は下にまとめた5人だけ。1番大きいのはコンパニオン(左)だったのだ。

小 → → → → 大

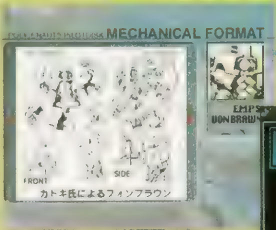
スチュワーデス < コンパニオン(右) クリス < トクガワの受付 < コンパニオン(左)

▲バスト86センチの彼女が1番ということは、他の人はそれより小さいってことかな?

『ポリスノーツ』の世界をより深く楽しめるプライベートコレクション

「ポリスノーツ」で使われた設定資料集やデータベースなどが収められた『プライベートコレクション~ポリスノーツ~』。井上喜久子さんのインタビューや、おもちゃショーなどで使用されたデモビデオなどのほか、本編のシューティングシーンだけを遊べるモードもあるぞ。単なるコレクターズアイテムとしてでなく、1本のゲームソフトとしても楽しめそうだ。

ジャンル	AVG	価格	¥2,980
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月9日		



◀キャラクターの設定資料などが収録されているのだ。

▶3DO版のものよりも項目が増えたデータベース。

▲カレン・北条役の井上喜久子さんのインタビューが30分も入っているのだ。

SPECIAL INTERVIEW

スペシャルインタビュー第3弾

小島組に聞く!!

ハリウッド映画を意識した曲が気に入ってます

音響監督

村岡一樹氏

PROFILE
代表作はAC版『魂斗羅』、『パロディウスだ！』。今回は作曲には不参加。

またの名を梅野毒夫と又野亀夫と田村味平

── 「ポリスノーツ」で気に入ってる曲は？

村岡　気に入ってる曲は多いんですけど、98版のオープニングの曲（注1）が好きですねえ。今のも好きですけど。それとシューティングシーンの曲はハリウッドサウンドを意識していて好きです。

── 村岡さんはどの曲を作曲したんですか？

村岡　今回は作曲業はしてないんですよ。監督業といいますか、ああいうハリウッド系の音楽というのは僕らにはできるもんじゃないんで、実際にアメリカで音楽の勉強をやってきた人間に頼んで書いてもらったんですよ。こっちは映画のこういった場面に合う曲を作ってくれって依頼をしただけです。あとは効果音作ったり音声の編集ですね。

── これまで手掛けてきた作品といいますと？

村岡　昔のですと『魂斗羅』とか『パロディウスだ！』に『ポリネットウォリアーズ』。売れてないのでしたらまだいくらでもあるんですけれど。アメリカでしか出てないやつですとか。PCエンジンの『スナッチャー』もそうでしたね。

── てことはペンネームは梅野毒夫と又野亀夫さん（注2）が村岡さんなんですか？

村岡　（笑）そうなんです。知り合いに梅野と又野ってのがいまして、そいつらを毒夫とか亀夫って呼んでたのをそのまま拝借しまして。

── もうひとつありますよね。田村味平てのが。

村岡　『スナッチャー』のムック本のインタビューが田村っていう料亭で行われたんですよ（笑）。上司からもう下品な名前はやめろといわれて、今すぐ考えろって言われてたんですけど、そうこうしているうちに着いてしまって。で、看板見たら田村って書いてあったので拝借しました。

── なんでCDラックの中に『ポリネット～』の曲があるのか（注3）不思議だったんですよ。

村岡　ふつうは不思議ですよね。最初は古川もとあき（注4）に依頼してたんですけど、他の仕事のほうが忙しくなっちゃったんで僕が途中から作曲に参加することになって。そのあとTAPPYていうのが加わったんですけど。その時の3人が今回やってるんで。ちょうど自分の作曲した曲がマックに残ってたんで、テスト用に使ってたりしてて、それがそのまま残ってるんですよ。

バストサイズに合わせて揺れる音を作りました

── 好きなキャラは？

村岡　エドですね。エドがやっぱ飯塚さんに声を当ててもらって飯塚さんがいい人だったのと、最後に泣かせてくれますから。あと、リニアレールの2両目の左から2番目の、「オカーチャン」って言ってオシッコもらす男もいい味出てますよね。

── 吉田古奈美さんが声優リストの中に入っていたんですけど、誰の声を演ってたんですか？

村岡　最初に聞く「ただいまから『ポリスノーツ』を上映いたします」ってやつなんですよ。ウグイス嬢みたいな声にしたかったんで、音程を上げたり下げたりとかしましたんで、声が大分変わっちゃいまして、わかりづらかったかもしれませんね。

── 声優の小島さん（注5）はどうでしたか？何回か録り直しがあったとかうかがったんですが。

村岡　最初、何回かいろんなことを言ってもらって、その中からひとつ採用したって感じなんで、録り直しというのとは違いますけどね。まあ、それほどどうといったわけでも（笑）。あと、イベント担当の山口も（注6）AP隊員Bとして出演してますよ。他にもプログラマーの岡村とか、何人かスタッフが声入れたんですけど、声がこもってたりしてオーケーが出せなくて（笑）。

── 効果音の製作を担当ということはアレですよね。おっぱいの揺れる音を製作したとか。

村岡　そうですね。監督から各キャラのバストサイズを全部教えてもらいまして。まあ、大中小といった程度のものですけどね。あとは固さとか。クリスはやわらかいらしいんで、やわらかい音にしたりとかしましたよ。3DO以降いいソースがちょっと見つかりまして（笑）、98版とは音が違うものになってるんですよ。98版より生々しすぎるということで批判もありますけど。98版は触ると「キャー」とか言ってたんですけど、3DO版以降は悶えるような「ハァ～ン」というような声を録りました。誰とは言えませんがアレも声優さんのうちの誰かの声でやったんですよ。

── メリルの胸の音がああなったいきさつは？

村岡　メリルみたいな人はどんな音がするのか予想もできないし、どれくらいの固さがあるのかもわかりませんでしたから、どうせそんな他の音と差別化できない音になってしまうんならと割り切って、ああいった音にしました。最初は鋼の音とか「ガイーン!!」てやつを入れてたんですけどね。

── 一番気に入っているおっぱいは？

村岡　やっぱりスチュワーデスでしょうか。音が気に入ってるんです。

小島組の用語の解説

注1…2月9日に発売の『ポリスノーツ～プライベートコレクション～』に収録されているぞ。キングレコードから発売されたCDにも収録されているのだ。

注2…キングレコードから発売された『パロディウスだ！』のCDのライナーノーツで、梅野毒夫と又野亀夫の2人が対談しているぞ。

注3…サウンドテストモードとしても使える北条家のCDラック。『スナッチャー』、『ポリスノーツ』の曲に交じって『ポリネット～』の曲も何曲か聞けるようになっている。

注4…矩形波倶楽部のギタリスト

注5…AP隊員Aというチョイ役でひと言ふた言喋っているのだ。

注6…小島監督とイベント担当のプログラマー山口氏が、それぞれ声を演じているシーン、エンディングのスタッフロールでもAP隊員A・Bとして紹介されているぞ。

デイブは目パチを描かなくていいから楽なんで好きです

作画監督

末永美華代氏

PROFILE
代表作はAC版『パロディウスだ！』、『ポリスノーツ』。作画関係に携わる。

線が少しでも歪んでると気になります

—— 今回、グラフィックの修正が多いということだったんですが、具体的にどのような作業だったんですか？

新川　僕の担当してたのはいわゆるデジタルエフェクト（注1）って作業なんです。もともとアニメーションのセルも背景なんかの静止画も、アナログの素材なんですね。それをデジタル上にスキャンして、そのデジタル上でドットをたてたり細かいところを描き込んでいったりするわけなんです。その上にCGを合成したりして完成度の高い絵にしていくわけです。アナログのものにデジタルのいいところを加える作業なんです。

末永　『ポリスノーツ』の背景というかグラフィックは映画を意識して作ろう、とかできたらいいなって感じだったんですけど、アニメーターから送られてきた素材っていうのが、背景が極彩色みたいな感じだったんで、それをどうやってシックに抑えるかとかいう点に苦労しました。

新川　デジタルでしかできないことっていうのがあるんです。アニメーターさんは筆で描いてますから、それをそのままゲーム画面に出すのは厳しいわけですよ。テレビ番組のアニメーションだと少しぐらい歪んでても気にならないんですが、モニターで静止画をジーッと見てると、歪んでる部分がすごく目立っちゃうんです。あと、静止画はいってみれば1枚絵なんで、1枚の絵につきっきりで修正してればいいんですけど、ムービーの部分は通しでチェックして、気になるところがある度に1枚ずつ取り込んで、また1枚ずつ修正しなければいけないんでやっかいな仕事でした。

—— 好きなシーンはどこですか？

新川　今回かなりムービーシーンで修正や描き直ししたところがあるんですけど、その中でもEMPSの出撃シーンがすごくカッコよくなってて好きですね。EMPSが高速道路を飛んでいくところなんですけど、3DO版はただ後ろからウニウニウニ～って飛んでるだけだったんですね。今回は高速道路もCGで動かしたら、すごく高速で駆け抜けるという面白い絵になってるんで。

末永　私が最初に描いた絵が、デイブが血を流している嫌なシーンだったんだけど、でき上がったのを見たら名シーンだったので、そこが好きかな。キャラではいいところをさらっていくエドとメリルが好きですね。あとデイブは目パチ（注2）を描かなくていいから楽なんで好きです（笑）。

デジタルエフェクター

新川洋司氏

PROFILE
代表作は98版、3DO版『ポリスノーツ』。グラフィック全般に携わっている。

あのハニーみかよは末永さんがモデル

—— 女性の目から見て憧れのおっぱいは？

末永　やっぱりトクガワの受付ですね。あれはキャラデザインを担当された方が、理想の女の子を描き忘れたとか言ってすごい勢いで描いたキャラクターなんですよ。

—— ああいう人になってみたいという願望はありますか？

末永　なってみたいのはカレンのほうかな。病弱（注3）で仕事（注4）も休んでて（笑）。

—— 男性の目から見て憧れのおっぱいは？

新川　あまり大きい胸って好きじゃないんです。病院の受付嬢（注5）がいいかなあ。

—— 話は変わるんですが、ハニーみかよ（注6）のモデルが実在するって聞いたんですけど…。

末永　それ私です（笑）。しかも絵を描いたのも私なんです。あれはねえ、知らない間に勝手に決まっちゃってて…。あのキャラクターの攻撃方法はいろいろな企画があったんですけど、描くのが一番楽だったんで、ハニーみかよの子供を吹き出す攻撃にしちゃいました。

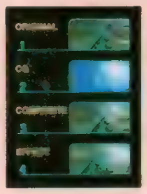
—— なんでも楽な方を選択しますね。

末永　そうかもしれませんね（笑）。で、私『パロディウス』って嫌いなんです。バカバカしいことでいい大人がミーティングで悩んでたりするのがすごく嫌だったんです。ボツになったネタなんですけど、最後のゴーファーの頭の中がコタツになってて、そのコタツでペンギンの親子が新聞を読んでいるようにしよう、っていうのがどうしても嫌で、みんなで延々半日ぐらい悩んでたんですけど、あれが嫌で嫌で。その点、小島さんのチームは渋くていいですね。最近は胸揺れでちょっと怪しくなってきましたけど（笑）。

EMPSが高速道路を駆け抜けるシーンがかっこよく仕上がりました

（注1）デジタルエフェクトのお仕事

ピストルの動くムービー（⑴）と、CGで描いた煙（⑵）を合成させると⑶のようになるのだ。それぞれにさらに細かな修正をすると⑷となって完成というわけだ。ほとんどのムービーシーンに、この技術が使われているのだ。



注2…目をパチクリさせるアニメーション。いわゆるまばたき。ちなみにデイブには1回だけ目パチがある。
注3…宇宙放射線の大量被爆により、後天性の二次性再生不良性貧血という思い病気にかかっている。
注4…病気の治療のためにニュースキャスターは休養中。なお、テレビでのニュースはCGによるもの。
注5…残念ながら、BCCHの受付にいる女の子たち3人には触ることができないのだ。

注6…『パロディウスだ！』に登場するボスキャラのハニーみかよ。自分の子供を吹き出して攻撃してくる。これが美華代さんだったとは…。

こりゃまさに完全保存版！　隠れキャラをものにする方法から、3rdの各エンディングを見る条件など、ゲームのウラデータを公開しちゃうぜ。最後までお見逃しなく!!

ウィザーズハーモニー

発売中 SLG

PS,I ♥ YOU!

ボクがいうのもヘンかもしれないけど、今回紹介したことってそーとースゴイよ。だってほとんどがメーカー秘蔵のウラのデータなんだもん。発売されて約1ヶ月たち、みんなバリバリやり込んでいると思うけどけっこう知らなかった～とか、見たことな～い！　てなネタが多かったんじゃないかな？　隠れキャラのエンディングも見所満載なので、ぜひぜひチャレンジしてぜ～んぶ見てほしい！　よろしくなのだ。　(乙佐藤)

禁断の㊙データを大公開!
隠された秘密の花園にキミを招待しちゃう♥

隠れキャラとハッピーエンドを迎える方法を徹底解説！　さらに各種イベントの発生法則やマルチエンディングの条件など、いままで未公開だった超極秘の隠しデータをまるごと大公開しちゃうぜ。しかも最後には、そこらへんじゃ手に入らない超豪華プレゼントも…。今回も内容盛りだくさんの4ページだぜ。

▲今回紹介する攻略法を活用すれば、通常プレイでは見ることができない隠れキャラもバッチリものにできるぞ。ところで彼女はいったい誰でしょう？　答えは右ページの下だよ。

Secret FileNo.1 セシルの秘密を解き明かしちゃお～

セシル・ライトは実は女の子。怪しい素振りを見せてたんで気付いた人もいるかな。セシルとのハッピーエンドには、特定の条件をクリアしなくちゃいけないので、そのへんを細かく紹介しよう。

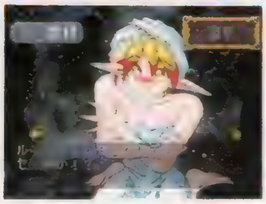
ステップ1 相性をMAX!　誕生日にケーキをプレゼント!

主人公とペアでスケジュールを実行したり、積極的に定期イベントをクリアしたりしてセシルとの相性をMAX状態にする。そして誕生日、7月(静暑)20日にはケーキをプレゼントしよう。

▲▶セシルとの相性はMAX状態をキープ。誕生日にはケーキをプレゼントすること。

ステップ2 冬合宿でバスタオル姿を見る

上の条件をクリアすると、冬合宿の露天風呂でセシルがバスタオル姿で出現！女の子だったことが発覚するぞ。ほかのキャラとの相性もアップしていると、発生しにくいイベントなので注意だ。



▲上の条件を満たしていると冬合宿でバスタオル姿が見られる。

エンディング 見事にハッピーエンド!

ステップ1、2の条件をクリアして1年間を終了すると、エンディング直前のバルコニーのシーンで、セシルが登場！　主人公に愛を告白するのだ。いままで男の子だと思っていた人にはちょっと衝撃かもね。いったいどんなセリフが飛び出すのかな？

▲エンディングのバルコニーで、セシルが登場！　見事ハッピーエンドを迎えることができるのだ。ラッキー!!

©1995 ARC SYSETEM WORKS CO.,LTD

シャンル	育成SLG	価格	¥4,900
メーカー	アークシステムワークス	対応周辺機器	メモリーカード（最大15ブロック）
発売日	95年12月29日		マウス

Secret FileNo.2

メガネをとった生徒会長はとってもカワイイ女の子だった

なんと、あのイヤミな生徒会長も口説き落とすことができちゃうのだ。条件は意外と簡単だけど、知らないとまず不可能だ。しっかりチェックしていこうぜ。

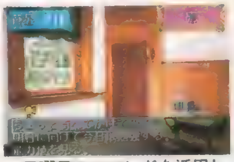
ステップ1 ほかのキャラとの相性は上げない

パーティメンバーは誰でもＯＫ。ただし誰との相性も上げないこと。１年間できるだけノーマル状態をキープしよう。そのためには毎週のスケジュールはひとりで実行！　イベントもできるだけクリアしないようにすること。キャラの誕生日には嫌いなものをプレゼントしよう。

▶相性はできるだけノーマル状態をキープすること。

ステップ2 日曜日の“出かける”コマンドを使い一年間で３回出会う！

日曜日に実行できる“街へ出かける”を実行し、６月～９月に魔法学科棟とギルド。そして10月～３月に普通学科棟に行き、それぞれの場所で生徒会長に会う。１年間に必ず３回出会うこと。



▲日曜日のコマンドを活用し、決まった場所へ行ってみよう。

6月～9月

魔法学科棟

ギルド

10月～3月

普通学科棟

その場所に行ったからといって必ず会えるとは限らない。ランダム要素が強く会えないこともあるので、あらかじめデータはセーブしておくこと。あきらめずに何度も足を運べ。

エンディング さて、その素顔は…

エンディング直前のバルコニーシーンにはドレス姿の生徒会長が登場し、その想いを告白するぞ。メガネをとった素顔はかなりカワイイので、絶対チェックするベシ！

▲イヤミなことばかり言っていた生徒会長も、中身は17才の女の子。メガネを取ると、驚くほど素直になり…。

続きはキミ自身でチェック！

Secret FileNo.3

記憶喪失の女の子の正体はヴァンパイア!?

“うわさを聞く”+“お出かけ”コマンドで発生するイベント「緋色の記憶」には、記憶喪失の少女が登場するよね。この少女こそゲーム最大の隠れキャラ、ヴァンパイアのラミカだ。はたしてラミカとつきあうには一体どーすれば…？

ステップ1 ジャネット、システィナ、レジーのうち誰か一人を必ずパーティに加える

ジャネット、システィナ、レジーの誰かひとりをパーティーに加えてゲームスタート。生徒会長の時と同様に、誰とも相性を上げないようにしながらゲームを進めていこう。

◀指定した３人のうち誰かひとりいればＯＫだぞ。

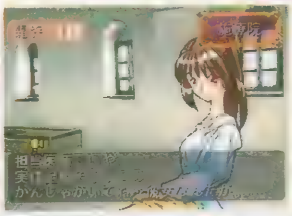
ステップ2 11月（霜森）に“うわさを聞く”のコマンドを実行

11月（霜森）になったら“うわさを聞く”のコマンドを実行。施療院に記憶喪失の女の子が運び込まれたという話を必ずデイル先輩から聞くこと。この直後にはデータをセーブするのを忘れずに！　こうしておけばイベントに失敗したときも心配なしだ。

▶デイル先輩の話を聞いたら、いちおうデータをセーブしておこう。

ステップ3 “お出かけ”コマンドで施療院に行きイベントをクリア

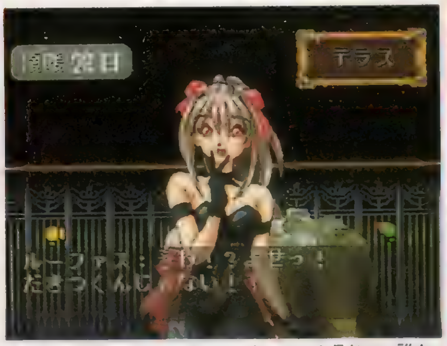
デイル先輩の話を聞いたら“お出かけ”コマンドで、街の施療院へ移動。イベントをクリアし少女の記憶を取り戻すのだ。



◀このイベントは絶対にクリアしなくちゃダメ！

エンディング ヴァンパイアの少女ラミカが現れる

ステップ１、２、３の条件をクリアし、１年間を終了すればラミカとのハッピーエンドになるのだ。危険な香りのするヴァンパイアの少女、ラミカ。はたしてルーファスはどうなる!?



▲隠れキャラのラミカ。おそらくこの１カ月じゃ、誰も見たことのないシーンじゃないかな。さてこの結末は…。

完全保存版 各種イベントの発生条件や

キャラが発生条件になっている突発イベント

突発イベントとは特定のキャラがパーティにいることで強制的に発生するイベント。つまりキャラがカギになっているのだ。右の表にある〝メインキャラ〟の欄を参考にキャラを組み替え、いろいろなイベントを楽しんじゃおうぜ。ちなみにキャラは、紹介した3人のうち1人でもいればOKだぞ。

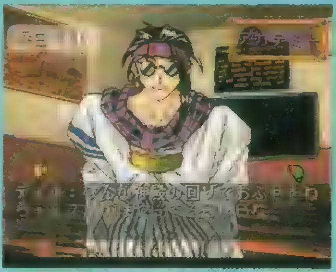
▶紹介した3人のうち、誰かひとりがパーティにいればOK、あとは発生月を待てば、強制的にイベントが始まるぞ。このイベントは何かな？

◀イベントにしか登場しないサブキャラたちもすっごく魅力的！これは「あなたしか見えない」に登場する少女だ。さて内容は…

イベントタイトル	発生月	メインキャラ	あらすじ
故知への探求	5月	ラシェル・ミュリエル・チェスター	教官に頼まれた一冊の魔導書をひろ〜い地下書庫から探し出してくる。
パンをくれ	6月	ラシェル・マックス・チェスター	学園を襲う突然の食糧不足！　はたして、その原因とは…？
深き緑の奥に	7月	ラシェル・アリシア・ジョルジュ	アンデッドたちの出没原因を探るため、学園に隣接する森の中へ……。
司書さんの呼び声	7月	ミュリエル・ソーニャ・チェスター	図書館の司書さんを地震で崩れた大量の本の中から救出する。
hailstrike	8月	セシル・ソーニャ蒼紫	雹が降り、そこらじゅう穴だらけになってしまった街の復興を手伝う。
the tempest	9月	ミュリエル・セシル・レジー	暴風雨で大きな被害を受けた街に行き、復興の手伝いをする。
らいとにんぐらぷそでぃ	10月	メリッサ・ソーニャ・レジー	誤作動を繰り返す学園のセキュリティ・システムをもとに戻す。
Twilightknight	11月	ジャネット・ジョルジュ・チェスター	夕暮れどきになると現れる戦士の幽霊と対決！　その望みをかなえてあげる。
あなたしか見えない	11月	シンシア・メリッサ・マックス	ルーファスだけにしか見えない謎の少女の願いをかなえる。
想いは刻をこえて	12月	ジャネット・ミュリエル・ジョルジュ	闘技学科棟の地下室で見つかった、意志を持つ魔剣の願いをかなえる。
earthquake	12月	シンシア・ジャネット・マックス	大地震によってたいへんな被害を受けた街の復興の手伝いをする。
heavysnowing	1月	アリシア・システィナ・メリッサ	ひと晩じゅう降り続いた大雪で、埋まってしまった中央広場の除雪を請け負う。
白い恋人	2月	ジャネット・レジー・蒼紫	想いを寄せていた人にふられ、自暴自棄になっている氷の精霊を説得する。
００７の逃亡	2月	アリシア・システィナ・マックス	教官の部屋から逃げ出した極秘の実験体、００７の捜索をする。
星に願いを	9月	女性キャラとセシル	流れ星を見に行き、お願いごとをする。
デイルの実験	5・10・2	全員	デイルが現れ、新作魔法の実験をする。
キャラの誕生日	誕生日	全員	キャラに誕生日のプレゼントをする。

〝うわさを聞く〟＋〝お出かけ〟コマンドで行う自発イベントリスト

自発イベントはキミ自身が発生させない限り起こらないイベントだ。このイベントの第1条件も、まずはキャラ（1人いればOK）。第2条件は発生月に〝うわさを聞く〟コマンドを実行すること。そして最後にスケジュールコマンドの〝お出かけ〟を使い、キャラ全員で現地に行くのだ。これでバッチリ！



◀〝うわさを聞く〟で、街の話題をデイル先輩から聞くことができる。

イベントタイトル	発生月	発生場所	メインキャラ	あらすじ
人気役者の恋	6月	劇場	メリッサ・真琴蒼紫	人気役者の身辺で発生する不思議な出来事の真相を探る。
銀の指輪に願いを込めて	7月	神殿	真琴・ジョルジュ蒼紫	神殿の墓場に出没する騎士の幽霊に会い、その願いをかなえる。
希望の輝き	9月	宝石店	シンシア・アリシア・セシル	宝石屋の主人が拾った呪われた宝石の解呪と、その由縁を探る。
lunaticarsonist	10月	市場通り	ラシェル・ソーニャ・チェスター	市場通りに起きる謎の放火事件の犯人を捜していく。
LastSong	10月	食堂	アリシア・システィナ・ソーニャ	歌を歌わなくなってしまった吟遊詩人の願いをかなえる。
緋色の記憶	11月	施療院	ジャネット・システィナ・レジー	街の施療院に行き、少女の失われた記憶を取り戻す。
invisiblthief	12月	神殿	ジャネット・真琴チェスター	神殿の周辺で、たびたび出没するスリを捕まえる。
消えた子供たち	1月	公園	シンシア・メリッサ・マックス	学園近くの公園で、次々と失踪する子供たちを捜索する。
phantomofthemisty	2月	劇場	アリシア・セシル蒼紫	劇場で頻発する幽霊騒動を探り、その真相を解明する。
ジョセフィースは今何処	3月	万屋	システィナ・ジョルジュ・マックス	万屋に来ていた名家のお嬢様のペットを探してあげる。

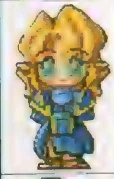
エンディングデータを大公開!

各種イベントの発生条件やマルチエンディングの法則などを一挙に大公開！ さらにプレゼントも用意してあるので、ページの隅々まで見逃すな!!

卒業する3年生はマルチエンディング！その条件をまとめて公開だ～っ

◀学園を卒業する3rdの生徒だけは、能力値によってエンディングが変化するのだ。

この1年で学園を卒業してしまう3rdの生徒、ルーファス、アリシア、真琴、レジーの4人は、最終的な能力値によってエンディングが変化するぞ。各エンディングは下の12の能力値のうち2つが不足していると見られないので、しっかり勉強させるか、または勉強させないようにするのがポイントだ。

キャラクター		条件パラメータ								魔法レベル			
	エンディング	体調	火	水	地	風	魔知	暗記	教養	火	水	地	風
ルーファス・クローウン ルーファスのエンディングはここに紹介した4種類のほか、各キャラとの仲良しエンディングもあるぞ。そのへんも見逃せないので、誰かひとりとの相性だけを良くしてためしてみよう。	宮廷魔術師になる	200	380	380	380	380	300	300	300	3	3	3	3
	魔法学科の教官になる	200	340	340	340	340	250	250	250	2	2	2	2
	マジック・ギルドの導師になる	200	300	300	300	300	200	200	200	1	1	1	1
	冒険者になる(テイルと冒険)	上記の数値以下のパラメータで発生											
 **アリシア・ヴィンセント** アリシアの場合は〝劇場の女役者になる〟というエンディングがオススメ！ 能力値の条件を満たすのがちょっとムズイけど、チャレンジしてみる価値はありそうだぞ。	魔法学科の教官になる	200	300	300	300	300	280	280	280	3	3	3	3
	劇場の女役者になる	200	250	250	250	250	280	280	280	2	2	2	2
	結婚する	350	0	0	0	0	0	300	0	1	1	1	1
	湖のほとりで妖精と暮らす	上記の数値以下のパラメータで発生											
彩霞・真琴 能力値が上がりやすく、普通に勉強させているだけでエンディングは〝塾を開く〟になることが多いぞ。あまり熱心に勉強させ過ぎないように調整するのがポイントになりそうだ。	家で魔法と武術の塾を開く	300	300	300	300	300	250	300	250	3	3	3	3
	闘技学科の教官になる	350	250	250	250	250	250	280	250	1	1	1	1
	普通学科の教官になる	300	240	240	240	240	220	250	220	1	1	1	1
	中華料理店のコックになる	上記の数値以下のパラメータで発生											
レジー・パッカード ストーリー上では親に勘当されているレジー。彼は〝実家を継ぐ〟で親と和解するか、〝一人で旅に出る〟のエンディングが見所だ。2つともしっかりチェックするベシ！	宮廷魔術師になる	250	350	350	350	350	250	250	250	3	3	3	3
	親と和解し実家を継ぐ	200	300	300	300	300	250	250	250	1	1	1	1
	遊技場のディーラーになる	350	280	280	280	280	200	200	200	0	0	0	0
	一人で旅に出る	上記の数値以下のパラメータで発生											

ゲームソフト＆特製マウスパッドをドドーンとプレゼント!!

前号に引き続き、またまた超豪華なプレゼントを用意したぞ。今回のイチ押しは、なんといってもオリジナルの特製マウスパッド。コレはお店じゃ買えないシロモノなのでぜひゲットしてほしい！また今回の記事を読んでゲームがほしい～と思った人。ソフトに応募してちゃっかり入手しちゃおうぜ。応募方法などについてはP130に書いてあるのでそちらを参照してね。

5名

200名

今回PS版の記事はお休み。
代わりにラジオとアーケードの情報だ!

ときめきメモリアル ~forever with you~

発売中 SLG

PS.I ♥ YOU!

今回のラジオ公開録音の取材のとき、小野坂昌也さんに「電撃PSの方ですか? 噂はよく存じてます」と言われてしまった。俺の『ときめき』の取材で名が世に知れるようなことやらかしたっけ? ああ、上田祐司さんのマネをしたことだな。きっと。俺の声が似てるってよく言われるんですよ。あー、調子に乗ってるよな俺って。さてと、ボーカルコレクションでも聞くか(笑)。

(IZUNA)

「もっと!ときめきメモリアル」公開録音レポート&プレゼント

去る12/16日、文化放送にて「もっと!ときめきメモリアル」の公開録音が行われた。この内容は1/6に放送されたから、もう聞いた人も多いんじゃないかな? パーソナリティーの丹下桜さんがゲストの小野坂昌也さんを始め、ハガキで選ばれたラッキーなファンたちとゲームの話や恋愛の話で大いに盛り上がった。この放送の目玉は「どれほど『ときめき』にハマってるか」を語ってくれた5人。誰も文句がつけられないほどディープな男たちだったぞ!

◀会場前の文化放送入口。ハガキで選ばれたラッキーな人たちだ。

◀のっけから元気爆発の丹下桜さん。みんなをグイグイ引っ張っていたぞ。

▲ナイスなコンビネーショントークが場を盛り上げる! 事務所も一緒だとか。

▼ナマ公人ショーに照れる小野坂昌也さん。詩織のガレキを持っての登場でした。

◀会場は『ときめき』ファンの熱気で埋め尽くされた。

▶全国トップレベルと言ってもいいほどディープだったのが、この5人の強者だ!

この強者たちに勝てるか!?

▶詩織のガレキを囲んで、丹下さんと小野坂さんのツーショット。笑顔がナイスですね。

白熱のジャンケンマッチ!

▲収録終了後、ポスターをめぐってのジャンケンマッチ。これは大いに盛り上がったぞ。

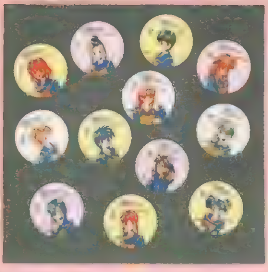
▼ジャンケンに勝ってポスターを手中に入れてのガッツポーズ。ちょっとうらやましい……。

おまけ!!

▲最後にみんなのリクエストにより、バッドエンドを鑑賞。なぜ?

●特別読者プレゼント!『ときめき』バッヂだ!!

今回コナミから『ときめきメモリアル』特製バッヂが送られてきた。12キャラのバッヂを1人1個だけプレゼント。ハガキに住所・氏名・欲しいバッヂを明記し、〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PS編集部『ときめき』バッヂ係宛まで。



◀これが噂の「ときめき」バッヂ。超希少アイテムなのだ。

●ガレージキット最新情報!

以前、本誌で紹介した海洋堂の『ときめき』ガレージキットについて新しい情報が飛び込んできたぞ。なんと、もうすぐ『ときめき』の女のコが全員揃うということらしい。水着の女のコも詩織以外に何人か出てきてだいぶ話題を呼んだらしいけど、これが全キャラ揃うってことは……すべて買っちゃう人もいるよね。もうワンダーフェスティバルに足を運んだ人は、その目で確かめただろうけど、この情報については次号で詳しく紹介するから、楽しみに待っていてくれ。『ときめき』を中心としたムーブメントはまだ終わりはしないぜ!

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャンル	SLG	価格	¥6,800(限定版: ¥9,800)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)、マウス
発売日	95年10月22日		

アーケード『ときめきメモリアル対戦ぱずる玉』の最新情報

君はもうアーケードで『ときめきメモリアル対戦ぱずる玉』をプレイしたかな？ 『ときめき』のことなら何でも追いかける電撃PSは、このゲームについても追いかけているぞ。今回は攻略部分よりも、もっとディープな音声についての情報をお伝えしよう。アーケードでプレイしたことがある人もまだの人も、これを読めばゲーセンに行きたくなる⁉

▶熱い戦いがゲーセンで繰り広げられているぞ!

▲この伝説の樹を目指して頑張るのだ。先は長いけれど、愛しのあのコのためなら死力を尽くすぜ！

●女のコがデモで説明する条件とは？

その筐体で1番使用頻度が高いキャラが「ミスきらめき」になる。そして「ミス～」に選ばれたキャラが、デモでルール説明をするのだ。お気に入りの女のコの説明が聞きたかったら、頑張って使用頻度を上げるのだ！

◀これが「ミスきらめき」表示画面。君の近所の店では誰？

●特別なメッセージを聞こう!!

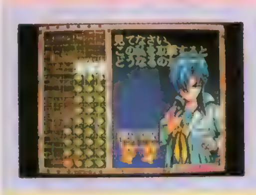
電源を入れたときには詩織が「おはようございます。今日も1日、よろしくお願いします」と喋ってくれる。ノーミスクリア時には全員の声で「ノーミスクリア、おめでとう!!」と祝福してくれるぞ。1度は聞いてみたいね。

藤崎詩織

うん、頑張る	選択時
私……頑張るね	独り言
もう最高	連鎖5
言うことなしね	連鎖終
私って素質あるのね	勝ち
勇気を下さい	負け

如月未緒

えっと、ええ頑張ります	選択時
私……頑張ります	独り言
えっ、国語辞典？	連鎖3
ごめんなさい	連鎖終
くすっ	勝ち
復習しなくちゃ	負け



紐緒結奈

ふふふふふ	選択時
どうしてやろうか	独り言
ロボ行きなさい	連鎖5
邪魔者は消すのみよ	連鎖終
くだらないわ	勝ち
猿以下ね！とっととコイン入れなさいよ！	負け

片桐彩子

OK、いいわよ	選択時
(ハミング)	独り言
ソーファン!!	連鎖5
パーフェクト!!	連鎖終
ワンダフル、最高よ	勝ち
別にいいけどね	負け

虹野沙希

根性で頑張りましょう	選択時
頑張る、頑張る	独り言
どうかな？	連鎖5
おいしかった？	連鎖終
ゴメンネ!!	勝ち
頑張って、諦めちゃダメよ	負け

古式ゆかり

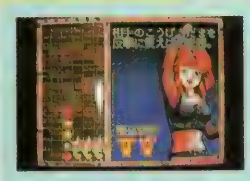
よろしくお願いします	選択時
そうですねー	独り言
よろしいですか	連鎖4
終わってしまいました	連鎖終
どうなされたのですか？	勝ち
終わってしまったのですか？	負け

清川望

頑張るぜ	選択時
さて、さて	独り言
本気で行くぜ	連鎖4
いい汗かいたね	連鎖終
がっかりすんなよ	勝ち
もう1回勝負だ	負け

鏡魅羅

あら、わたしなの？	選択時
どうするつもりかしら？	独り言
よろしくて⁉	連鎖3
当然よ	連鎖終
出直してらっしゃい	勝ち
美を冒とくしてるわ	負け

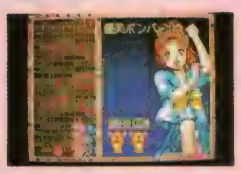


朝日奈夕子

超頑張るからね	選択時
エヘヘ	独り言
超ラッキー!!	連鎖5
もう超サイコー	連鎖終
超嬉し～!!	勝ち
もっとやろうよ	負け

美樹原愛

あ、はずかし……	選択時
ムク♥ワン	独り言
ムクよしなさい	連鎖4
こわかった……	連鎖終
……嬉しいです	勝ち
あの……その……	負け



早乙女優美

よろしくね先輩	選択時
私、頑張るよ	独り言
優美ボンバー！	連鎖5
決まったーっ！	連鎖終
1、2、3、ダァー	勝ち
えーん死んじゃう	負け

早乙女好雄

行くぜっ	選択時
さてと、行こうか!!	独り言
決まりだぁ～!!	連鎖5
決まっちゃったよ	連鎖終
俺って強すぎる	勝ち
チェックだチェック	負け

伊集院レイ

フゥ	選択時
どうした	独り言
はっはっはっはっ	連鎖5
貴方にはバラが似合う	連鎖終
僕としたことが	ダメージ
ついむきになってしまったようだ	勝ち

普通にクリアしたひとでも、この記事を見たら
もう一度プレイしたくなること請け合います

SNATCHER
スナッチャー

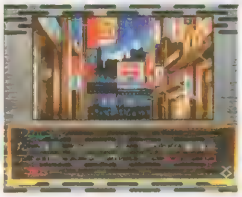
発売中 AVG

PS, I ♥ YOU!

いや〜、話には聞いてたけど、死体にモザイクがかかったときはけっこうショックを受けましたね。規制強化のため、ここまでチェックされまくっていたとは!! 『スナッチャー』の残酷性を浮き彫りにするシーンがことごとく変更されていて作品性がイマイチ。ここまでチェックすることないのにね。それにコナミもそれならそれでもう少し書き換えるとか、考えてほしかった。そんなわけで今回は、ミニイベント特集です。（しもコウベ）

『スナッチャー』に隠された秘密のイベントを探してみよう!!

普通にストーリーを追ったプレイでは見つからないミニイベントが、このゲームのいたるところに隠されているぞ。これを見つけるには、何度も何度もしつこくしつこく見る調べる見る調べるしなければならない。そのうちメッセージが変わってくるので、そうなったらOKだ。でもストーリーの進行具合で見られない場合もあるので、移動できる場所が選択できる状況になったら、寄り道して試してみよう。これは次ページのビデオインフォナンバー入手にもいえること。メインのストーリーを楽しむだけではなく、こうした隠しイベントを探すことも『スナッチャー』の魅力のひとつなのだ。これらを見ていなければ、『スナッチャー』は語れないぞ。



◀「見る」「調べる」のコマンドを繰り返そう。

ジェミーと局長が不倫!?（アルタミラ）

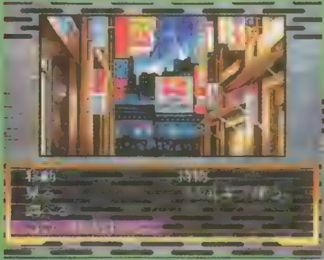
なんとアルタミラで、ギリアンの妻・ジェミーとジャンカーの局長が歩いているのを発見!! ショックをうけるギリアンに「見なかったことにしよう」なんて無責任なことを言うメタルギアが笑える。アルタミラには、この他にもまだまだ謎が隠されているかもしれないぞ。

▲不倫（!?）の現場を発見するのはメタルギア。見つけなければいいものを…。

▼ショックを受けたギリアンはこのシーンでほとんどしゃべらなくなるのだ。

ネオ・コウベ焼きを食べる（ジョイディビジョン）

映画「ブレードランナー」の、パロディともいえるこのイベント。ジョイディビジョンの前で、ネオ・コウベ焼きを売るオヤジが登場するぞ。ここで調べ続けると「食べる」コマンドが現れるので、迷わず食べてみよう。オチがつく結末が楽しいぞ。

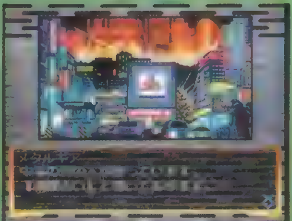


▲ネオ・コウベ焼きはかなりウマイらしい。オチは見てのお楽しみ。

▶オヤジが登場してセリフも入る。このシーン見れた？

網膜占いをしてもらう（アルタミラ）

アルタミラには、謎の網膜占いのおばさんが登場するぞ。これはかなりしつこくコマンドを繰り返さないと発生しないイベントなので、メッセージが変わるまで調べてみること。



▲だいたいいろんなものを見つけるのはメタルギアの方だ。目がいいのか、カンがいいのか。

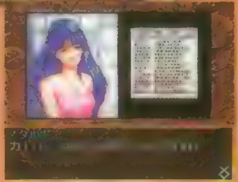
◀ズバリと当たる網膜占いに驚くギリアン。メタルギアがその種明かしをするんだけど、簡単にハックされてしまうガウディっていったい…。

カトリーヌの意見（ギリアン家）

病院の名前を入力するイベントでは、あっさり答えてしまいがちだけど、ひたすら間違い続けてみよう。最後にはカトリーヌが答えを教えてくれるぞ。これによりメタルギアのセリフも違う。

◀この選択肢が出るまで間違えること。

◀そう、その通り。でもキミのために間違えたんだよ。



▲いや〜、ほんとはわかってたんだけどね〜。

 ©1988, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス
発売日	1月26日(発売中)		

ビデオフォンでかけられる隠しナンバー大公開!!

隠しナンバーの多くは、これまたしつこくいろいろな場所を調べることによって入手する。簡単なものはアルタミラのネオンを見ればわかるけど、それ以外は自力で見つけないとダメなのだ。でも警察や天気予報のナンバーは実際のものと同じ。他にも何かありそうなので、探してみるといいかもしれないね。

▲そう簡単にはもらえないQ2のナンバーも、こうして手にいれることができるのだ。

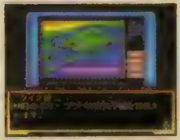
ネオ・コウベシティ警察 110

そのものズバリの110番。用もなく警察にかけると怒られるけど、用ができることもない。結局メタルギアにしかられる。

▲110番を試してみた人は多いはず。

天気予報 177

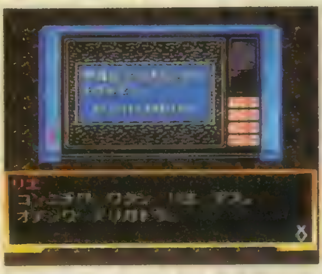
実際のテレフォンサービスのナンバーをかけると、こんなものが。フクイさん(関西の人ならわかるはず)知ってる?


▲ネオ・コウベシティの天気がわかるのだ。

イザベラ・ベルベット 39-6004

フッ、女なんて女なんて女なんて結局………。てな具合に、ウソの電話番号を教えられてバカをみる悲しい男のドラマ。ギリアン、やっぱりアンタもね。人気女優イザベラから聞き込むときに、電話番号を聞くコマンドが出るんだけど、これがなかなか教えてくれない。苦労して聞き出せたとしても実はリエちゃん電話の番号なのだ。

◀「かけるなら午後」って、普通売れっ子の人気女優が午後に部屋にいるとは思えないよなぁ。寄ってくる男が多いと仕方ないか。


▶他機種版ではリカちゃん電話。PS版はリエちゃん電話。こういうオチになるのは、なんとなくわかっていたけどね。

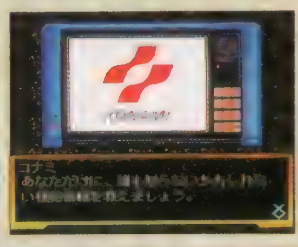
広報・早坂嬢 30-1234

アルタミラのネオンにあった番号を入力すると、元コナミの名物広報・早坂さんが登場して、他のビデオフォンナンバーのヒントを教えてくれるぞ。

◀昨年末、めでたくコナミを退社された早坂さん。3DO版『ポリスノーツ』のパイロット版で「ポリス〜」が出るまでやめられない」とコメントしていました。

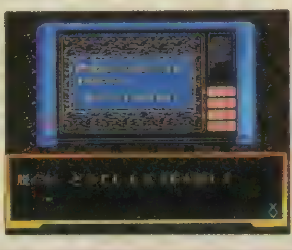
開発情報局 078-0000573

早坂さんに何回かビデオフォンにかければ、ナンバーを教えてくれる。極秘情報らしいけど、本誌の発売予定リストをチェックしてればわかる?


◀だ、誰も知らない極秘情報を僕だけに!! コナミの今後の発売予定タイトルをキミだけに教えてくれる。でもね、すでに発売済みのタイトルなんですよ、残念。

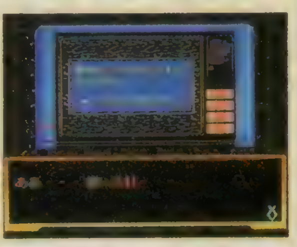
Q2 55-6666

アルタミラの女のコからもらったティッシュに書いてあるナンバー。開発スタッフの内輪ネタのクイズに正解すると、闇Q2のナンバーがわかる。


▶写真のクイズは、ある女性開発スタッフに関する問題。これは某CMを見てればわかるけど、他の問題はかなり難しい。ガウディで検索すれば答えがわかるかも。

闇Q2 0990-931919

Q2クイズに正解すると教えてくれる。人妻編と看護婦編のちょっとエッチな2つの話が聞けるぞ。1度聞くと2度と聞けないので注意。


▶エッチ規制の穴をかいくぐり、ついにコナミが文字による規制やぶりか!? なんて期待してしまうほど、スゴイ内容のお話。とにかく、舌技がスゴイらしい、ホント。

フリーマンの息子 30-2501

ある場所にいるフリーマンの身の上話を聞いていると、そのうち息子のナンバーを教えてくれる。息子にかけると人助けをした気分になるぞ。

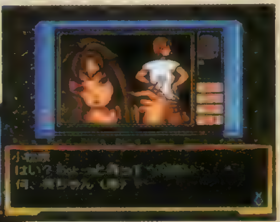
◀フリーマンの悲しい話。ここはストーリー展開から先を急ぎたくなるが、じっくりと聞き込みしてみよう。ビデオフォンをかけるのを忘れないようにね。

開発スタッフ スタッフロールで調べて、ガウディで検索

これを教えてくれるのは、早坂さんとフリーマン。オープニングのスタッフロールで開発スタッフの名前をチェックして、ジャンカー本部のガウディで検索してみよう。スタッフのプロフィールとナンバーがわかるぞ。一部にはかけられないスタッフ(プロデューサーとか)もいるけど、ほとんどの場合かけられるので、根強く調べてみること。なんだか良くわからないコメントもあったりして、意外と楽しいぞ。全員調べるのは時間がかかるけどね。

◀入力するのは名字だけでもOK。読み方が違う人もいるけど大丈夫。

▶某アイドルと同姓同名の女性スタッフ。かなり名前のことを気にしてるみたい。


▲なんかイカス女性スタッフ。タバコを持つ手に年季入ってる。

土器人の暮らす異世界"エスパッシ"を気ままに探索するAVG
今回はその制作中のエピソードに迫る!

土器王紀

発売中 AVG

PS,I ♥ YOU!
今回のインタビューで聞いたのだが、「土器王紀」をクリアした人のあいだでは、「"ねこぴー" 見た?」という話題で盛り上がっているらしい。"ねこぴー"とは、ゲームをクリアすると見られる "ムービーテスト" の中に収録されている、開発スタッフが飼っているペットの猫を撮影した実写映像のことなのだ。ようするにスタッフの遊びなんだけど、まだ見たことのない人は、がんばってゲームをクリアしてほしい。（マグナム藤井）

開発者自身が明かす エスパッシの秘密

直撃インタビュー

『土器王紀』の舞台となる異世界"エスパッシ"。
それを生み出した開発スタッフ自身の口から
今、数多くの秘密が明らかになるときがきた!

▲『土器王紀』のマスコット的な存在である、土器人のケマボン。すでにエンディングを迎えた人は、そのネーミングに隠された深い意味が理解できるはず!?

『土器王紀』のスタッフはみんなSFが好きですよ

——本誌1月号のFAXインタビューで、土器人のネーミングの由来について質問したら、ケマポンには面白い由来があるというお話でしたが？

沼田氏（以下、敬称略）「南米のマヤ一族に伝わる、神様に"香"を捧げる聖なる儀式の呼び名で"ケマポン"というのがあるんですよ。音の響きもよかったので、小高さんに"コレでいきましょう"って言ったんです。最初、小高さんはイヤがってましたけど」

小高氏（以下、敬称略）「なんか、"ポン"っていうのがマヌケな感じでイヤだったんですよ。でもだんだん聞いているうちに、じゃあマヌケなキャラにしちゃえばいいかな、って思えてきて。あと、そのほかの土器人の名前については、わりとラテン系の言葉から取ってます」

沼田「それも普通の言葉じゃなくて、古スペイン語だとか。ラテン系の言葉には濁点とか"ン"とかが多いので、日本人の耳には印象的なんですよ」

——『土器王紀』では、そういった言葉の選び方だとかサウンドだとか、これまでのゲームではあまり注意されない部分まで、世界観の統一がキッチリされているという印象があるのですが？

小高「どちらかというと、そういう部分ばかり攻めていったっていう感じですけどね。なんといっても目標は、"日本SF大賞" ですから（笑）」

TVCMを中心に活躍を繰り広げるCG界の実力派

株式会社バンプレスト
スタジオ・デュース

CG界の変り者が結集して1989年に設立された、株式会社バンプレストによるCGプロジェクトチーム。その作品は、TVCMなどですでにみんなも目にしているはずだ。

画集みたいな感じで慈しんでほしい

●プロデューサー
小高　忠男氏

専門学校の講師、CGプロダクションの制作チーフを経て、「スタジオ・デュース」に参加。学生時代には、同人誌にマンガを書いていたこともあるという。

 ©BANPRESTO 1995

▲移動可能な向きを教えてくれる、便利な〝レーター〞のシステムは、開発の途中で追加されたアイテアたとのこと

沼田「この作品のスタッフは、みんなＳＦが好きなんですよ。そういう基本的な部分での好みが全員で共通していたので、非常にやりやすかったですね」

——話は変わりますが、ＣＧを作成する上で、なにか苦労された点はありますか？

田中氏(以下、敬称略)「普通のゲームだと、移動の際はなるべく直角に移動しようとしたりするんですが、この作品ではとにかく見た目を重要視して、移動の方角とか間隔をあえていいかげんにしているんです。そのため１回の操作で移動する距離が、場所によってバラバラになっているんですよ。実際のところ、ある地点からある地点まで４歩の長さで移動するのに、逆向きに移動すると３歩になる場所まであります。この場合は、逆向きの場合だと景色に変化がなくなって、歩いている感覚が実感できなくなるので、わざとそうしているんですが。あとでデバッグの担当者に、〝これってバグじゃないんですか〞って聞かれましたけど」

沼田「あと、この世界の上空には太陽みたいなものが浮かんでるって設定があったんですが、ＣＧの光源の問題があって、最終的になくなったんです」

田中「光源の位置は、それぞれの画面がいちばん良く見える角度になるようにしています。だから影の向きとかも、じつは画面ごとにバラバラなんです」

開発の途中で消えていった設定はかなりの数がありますね

——そのほかにも、開発途中で消えていった設定というのは多いのですか？

小高「かなりありますね。例えば、この世界に海があって、そこに船が浮かんでいるっていう設定があったんですが、それも途中でなくなりました」

田中「それは本筋とは関係ない部分でしたけど。しかも、滅多にその船に乗ることができない、っていう」

沼田「アイテムにも、当初の予定と現在とでは使用法の違うものがあるんですよ。例えばメダリオンは、最初はアルマに対して使用するものだったんです」

▶アルマ寺院から眺めるアルシラ平原の風景この地面の上に描かれた巨大な記号は、もともとは存在していなかったのた

▼製品版では浮島が点在しているたけの、このエスパ ンの空には、当初は〝クリエ〞と呼ばれる太陽に似た存在が浮かんでいる予定だったという

小高「アルシラ平原の地面には、最初の構想では何も書かれてなかったんですよ。それでアルマにメダリオンを使うと、メダリオンに書かれた記号がアルシラ平原に投射されて、それで台座の位置が分かるっていうのを考えてたんですが、結局は今の形に落ちついたんです」

沼田「だから、もっとＣＧが作りやすくなったら、元の設定をすべて入れて、もう一度この作品を作ってみたいですね。本筋とは関係のない設定を開発上でカットしていったため、結果的にメインのストーリーのウエイトが高くなってしまったというのが、反省としてありますね」

——ところで、次回作の予定はどうでしょうか？

小高「構想はいろいろ練っているんですが、実現するかどうかはまだ未定です」

——最後に、これから『土器王紀』をプレイする読者のみなさんに、なにかメッセージをお願いします。

小高「あんまりゲームとして考えずに、ちょうど画集みたいな感じで慈しんでほしいですね」

田中「画集とか絵本みたいに、年に１回ぐらい開いてみて、なんとなく見返してもらえるとうれしいです」

——どうも、ありがとうございました。

ゲーム終了後にもこんな楽しみが…!!

このゲームをクリアすると、メモリーカードに「旅の記録Ⅱ」という新しいセーブデータが自動的に書き込まれる。これをロードすると、それまでのプレイで獲得したメモファイルを、自由に見ることができるのだ。さらに、プレイ中にメモの内容を充実させておくと、メモの中に〝世界の秘密〞という新たな項目も登場するぞ！

また３種類あるエンディングのうち、あるひとつをクリアしてから再びプレイを始めると、ゲーム中の動画ムービーを自由に見られる〝ムービーテスト〞がコマンドモードに追加される。さらに、３種類のエンディングをすべてクリアすると、今度はゲーム中のＢＧＭを自由に聞ける〝サウンドテスト〞がコマンドモードに追加される！

▲〝世界の秘密〞のメモを入手するには、ゲーム中にメモのレベルをできる限り高く上げておく必要があるのだ。

▲３種類あるエンディングをすべてクリアすれば、ムービーテストとサウンドテストが両方とも実行可能になる。

各画面がいちばん良く見えるように考えています

●ＣＧディレクター

田中　孝司氏

学生時代は建築デザインを専攻していたが、現在はＣＧプロダクションを経て「スタジオ・デュース」に参加。小高氏とは、学生時代の先輩・後輩の関係だとか。

誰も見たことのない世界を作るのが目標でした

●シナリオ原案／ゲームデザイン原案

沼田　康博氏

「バハムート有限会社」代表取締役として、各種の創作活動を行っている。海外を放浪した経験もあり、幅広い範囲に渡って豊富な知識を誇っている。

佳年のナムコの名作6本を1本にまとめた「ナムコミュージアム」シリーズ第2弾。前作同様に資料的価値も高く、前作以上にマニアックなラインナップがそろっているからナムコマニアは大失禁。

ナムコミュージアムVOL.2

発売中 ETC

PS I ♥ YOU!

そういえばナムコの名作って、コピー物とかの類がたくさん出回ってて、私自身も当時のものもよく遊んでいました。本物の良さを再確認するために、もう一度コピー物を遊んでみたい気がしたりもします。「ゼビウス」のコピー物の「バトラス」や、「ディグダグ」のコピー物の「ジグザグ」、ワープトンネルの2つある「パックマン」等を1本にまとめた「ニセナムコミュージアム」なんて出してくれないかなあ。（[illegible]）

ゲームが変わればミュージアム内も変わるのだ

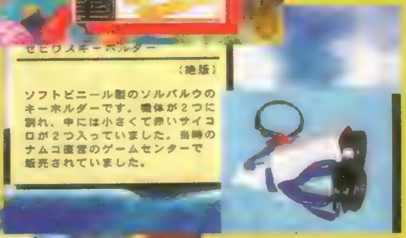
この「VOL、2」で遊べるのは、「キューティQ」、「ゼビウス」、「マッピー」、「ギャプラス」、「グロブダー」、「ドラゴンバスター」の6タイトル。タイトルが変わったことによって、ミュージアム内も内部の構造は変わっていないものの、展示物などが一新されているぞ。展示物は例によって今では入手困難なレアなものばかり。他にも月刊化されてからのNG I～14号などが展示されているぞ。

▲「マッピー」の部屋と「ドラゴンバスター」の部屋への入口。中には昔懐かしいグッズや資料が展示されているぞ。

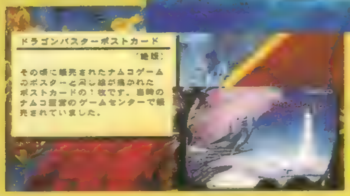
▼「ギャプラス」のゲームルーム。ファランクスビームがモチーフになっているようだ。

展示物もこんなに変わった

◀当時はこういった物が非常にありがたかった。最近のパンフにはありがたみがないけど。



▶いったい現在いくつぐらい残ってるのでしょうか。



◀同じく現在何枚ぐらい未使用の物が残っているのだろうか。

キューティQ

ACT

「ボムビー」に続いて1979年に発表されたパドルゲームの第2弾。上下に2つあるパドルを左右に移動させて、ボールを下に落とさないように打ち返し、画面上部にあるブロックする、いわゆるブロック崩しだ。キックアウトやセーフティゲートなどの、ピンボール的なフィーチャーも盛り込まれているぞ。

▼中央のゲートにボールを跳ね返せば、ブロックを上から破壊できる。

▲片側のブロックをすべて破壊するとボーナスのウォークマンが出現する。

マッピー

ACT

トランポリンでフロアの上下移動を行ったり、ドアの開閉で敵を倒すといった、素晴らしいアイデアの詰まったゲーム。盗品をすべて回収すればラウンドクリアになる。

◀青いドアを開けた時に発射されるマイクロ・ウエーブで敵をまとめて倒せ。

▶トランポリンは3回まで跳ねられるぞ。

◀ボーナスラウンドでは風船を割るのだ

C(株)ナムコ

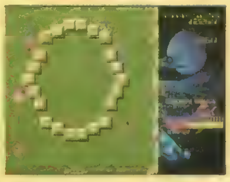
ジャンル	バラエティゲーム	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月9日		ボリュームコントローラ

グロブダー STG

グロブダーを操作して、フィールド内にいる敵を全滅させればラウンドクリアだ。攻撃用キャノンと敵の攻撃を防げるシールドによるエネルギーの使い分けが、アクションと戦略をより奥深いものにしている。

▲キャノンはブロックを貫通しない。

▼敵は誘爆で倒すと高得点だ。



◀ラウンド数は全部で99もあるぞ。

ゼビウス STG

地上攻撃用のブラスターと空中攻撃用のザッパーを搭載した戦闘機ソルバルウを操って、全16エリアを進攻していくSTG。美しいグラフィックや敵キャラの多彩な動き、ソルなどの隠しキャラクターなど、どれを取っても時代の最先端をいっていた作品だった。

▲1UPキャラのスペシャルフラッグは各エリアに1つずつ隠されている。

◀アンドアジェネシスは核を狙えば1発で破壊できる。

▶ザッパーを256発当てるとバキュラを破壊することができる？

ゲーム画面のモードは3種類

ディップスイッチ画面でゲーム画面のタイプを選べる。アーケードモードをプレイするときは、必ず縦型専用（可能）モニターでプレイするか寝ながらプレイしよう。

ノーマルモード

◀「ゼビウス」と「ドラバス」以外は背景のグラフィックを変えられる。

アーケードモード

◀実際に縦画面ではなかった『ドラゴンバスター』以外のゲームに対応している。

パノラマモード

◀「ゼビウス」と「キューティQ」のみ。押し潰した感じの画面になる。

ギャプラス STG

「ギャラクシアン」や「ギャラガ」とは違い、「ギャプラス」は自機が画面下部を8方向に移動することができる。また、クイーンを倒してブラスターヘッドを取ることでパワーアップもできるのだ。

◀ファランクスビームを発射して敵を回収しているところ。

▶回収した敵は自機の味方になっていっしょに攻撃に参加する。

ドラゴンバスター ACT

王女セリアを助けるべくドラゴンを倒す旅を続けるドラゴンバスターことクロービスが主人公のアクションRPG。ストーリー性を持った大型ゲームとしてだけでなく、剣や魔法を使った多彩な攻撃方法やバイタリティー制の導入といったRPG的な要素が注目された作品なのだ。

◀ルームガーターとの一騎討ち。

▲ラウンドマップでどのコースを選択するかによって、プレイの難度が変わってくるのだ。

▶ドラゴンはかぶと割りや垂直斬りで倒そう。

無限の擬似空間に広がる、正真正銘の3D迷路に挑戦!
太陽系の各惑星を駆け抜ける壮大な3DSTGだ!!

DESCENT
ディセント

発売中 STG

PS, I ♥ YOU!

『DESCENT』は3Dダンジョンの中で戦うゲームだから、一般的な3DSTGのような大空や大宇宙を飛び回る爽快感はない。しかし、閉鎖された空間での戦闘は、[illegible]（けど、どこか[illegible]）[illegible]が[illegible]って、ハマるとやめられない[illegible]ている[illegible]。また、[illegible]の中では[illegible]いないが、このゲームは[illegible]ケーブル[illegible]にPF[illegible]が[illegible]。2人で[illegible]に。[illegible]（W）

まずはゲームの流れを知ろう

3DSTG登場

地球のエネルギーが底をつき、人類は新たな資源を求めて、太陽系の各惑星に採掘の手を伸ばしはじめた……。そんな危機的な未来世界で展開する3DSTGが『DESCENT』だ。このゲームの最も注目すべき点は、ゲームの舞台となる3D迷路が前後左右の平面的な広がりだけでなく、上下を含む、今までにない奥行き感に重点をおいた構造になっているところだ。これによって「幾何学的な意味での立体感」が見事に表現され、迷路内の様々なポイントで、視点＝画面が前後左右はもちろん、上下方向にもリアルに展開するのだ。

キミはそんな新感覚の3D迷路に圧倒されることなく、採掘用ロボットに占拠された各惑星の採掘基地を爆破することができるだろうか？

マップを探索

基地の中には主動力炉の他に、クリアに必要なアイテムや自機がパワーアップする武器なども隠されている。オートマッピング機能で位置を確認しながら、マップを隅々まで調べるのだ。

主動力炉を破壊!

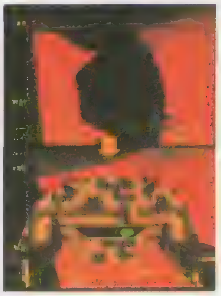
マップを全て踏破したら、最後に主動力炉がある部屋に突入！　動力炉は多数の護衛ロボットに守られているだけでなく、自らも熾烈な攻撃をしかけてくる。まずはザコから片づけよう。

基地からの脱出!!

主動力炉を破壊すると基地が爆発するまでのカウントダウンがはじまる。非常用の脱出ゲートから外に飛び出すのだ。動力炉と戦う前に、必ずゲートの位置を確認しておこう。

Lv.7 戦闘型動力炉

レベル（ステージ）7の主動力炉は、それ自体が戦闘用ロボットというかなりやっかいな相手だ。攻撃力の高いスマート爆弾を乱射し、ピンチになったら透明シールドで姿をくらまし逃げ回る。一筋縄ではいかないぞ。



隠し部屋に注意しながら進んでいこう

基地の中には、貴重なアイテムが保管された隠し部屋がいたる所に存在する。隠し部屋の入り口は、一見ただの壁のようだが、よく見ると不自然な切れ目が入っているので、注意深く調べれば意外と簡単に発見できるはずだ。

▲隠し部屋の入り口は、武器で攻撃するか自機を体当たりさせれば開く。壁以外にも、床や天井が入り口になっている場合もあるのだ。

Lv.6 ねじれた通路

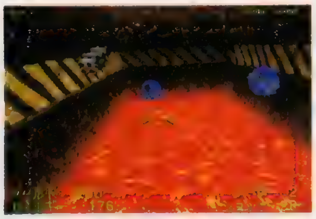
各ステージには惑星の特徴に合わせた凝った演出が施されている。これもその1つ。なんと、まっすぐに伸びた通路がぐりぐりにねじれているのだ。通路を進むと、自機もそのねじれに沿ってグルグル回転するぞ。

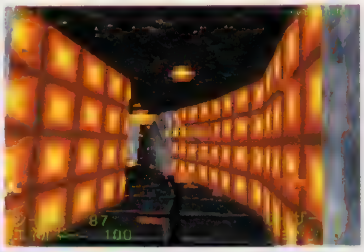
©SOFTBANK ©1996Copyright Parallax Software Corporation.Interplay is the exclusive distributor of Descent.All rights reserved. Descentは㈱デサントからの許諾による類似商標の使用です。

スーパーリアル

プレイヤーが操作する戦闘機には、実に22種類ものアクションが用意されている。それらを駆使して迷路を探索し、敵ロボットと戦うのだ。各アクションは、オプション画面のコントローラ設定で、スタート以外の好きなボタンに割り当てられる。自分に最も適した設定を選んで、多彩なアクションをきちんと使いこなせるようにしよう。イメージ通りに自機をコントロールできれば、迷路の探索はスムーズになり、戦術の幅もグッと広がるぞ。オプション画面はプレイ中でも呼び出せるから、コントローラ設定はいつでも変更可能だ。各項目については下の表を参照してほしい。

▼アイテムを集めて自機をパワーアップさせることも大切。マップを確認しながら迷路を隅々まで踏破し、自機をパワーアップさせていく楽しみもこのゲームはあわせ持っているのだ。ただし、迷路の構造は非常に凶悪だけどね（涙）。



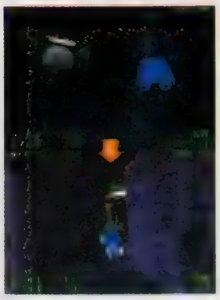


▲採掘ロボット用に設置された施設を逆に利用して、探索を有利に展開することもできる。この光る通路では、武器を使うのに必要なエネルギーを最大100まで回復できるぞ。エネルギー残量が少なくなったら、この施設で回復させよう。逆に、次々と新しいロボットを生み出すロボットジェネレーターなどプレイヤーを窮地に追い込む施設もある。

PITCH FORWARD	自機の機首を上に向ける。押し続けると、上方向に縦回転を続けるぞ。	DROP BOMB	爆弾を投下する。爆弾がないと意味をなさないので注意。爆弾は主砲としても選択可能。
PITCH BACKWARD	自機の機首を下に向ける。押し続けると、上向きの時とは逆方向に縦回転する。	ALIDE ON	壁などの障害物にぶつかった時に、自動的に自機の向きが変わる。
TURN LEFT	自機を左に向ける。押し続けると、左方向に回転するぞ。回転の速さはまあまあ。	SLIDE LEFT	自機の向きはそのままで左に移動する。敵との戦闘において必要不可欠なアクション。
TURN RIGHT	自機を右に向ける。左右の旋回は、前後左右の移動と組み合わせると円運動になる。	SLIDE RIGHT	自機の向きはそのままで右に移動する。旋回と組み合わせた円運動は戦闘で超使える。
FIRE PRIMARY	主砲を発射する。主砲は威力があるが、弾数に制限あり。エネルギーは消費しない。	SLIDE UP	自機の向きはそのままで上に移動する。移動と戦闘の両方で使用頻度が高い。
FIRE SECONDARY	副砲を発射する。弾数の制限はないが、エネルギーを消費。威力は種類によって違う	SLIDE DOWN	自機の向きはそのままで下に移動する。狭い通路での攻防では特に威力を発揮する。
TOGGLE PRIMARY	主砲の武器を選択する。敵の特徴や迷路の状況によって武器を使い分けよう。	BANK ON	壁や床、天井に対して、自機が自動的に水平になる。操作自体に慣れれば不要かも。
TOGGLE SECONDARY	副砲の武器を選択する。威力の高い武器ほど、消費するエネルギーの量は大きい。	BANK LEFT	自機が左方向に回転する。ちなみに旋回と回転は違うので注意しよう。
ACCELERATE	前進する。移動速度はなかなか速い。壁に突っ込むと意外な発見があることも……。	BANK RIGHT	自機が右方向に回転する。狭い場所での弾避けとして活用できる。
REVERSE	後退する。使い方次第では非常に役に立つ。バックする前に後方の様子を確認すべし。	REAR VIEW	自機の後方の様子を画面に表示する。後方からの攻撃を避ける時などに便利。
FIREFLARE	照明弾を撃つ。暗い場所に入る前には必ず撃って要確認。エネルギーを消費する。	AUTO MAP	ボタン1つでオートマップを表示する。オプションで見るよりもスピーディで便利。

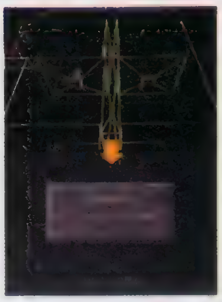
Lv.20 キーの反乱

ロックされたゲートにアクセスするためのキーは、隠されているのが普通なのだが、このステージではキーそのものが意志を持ったかのように動き回り、無差別に爆弾をばらまくのだ。常に動いているため発見しづらいぞ。



Lv.27 ラストバトル!!

レベル27（最終面）は、マップは複雑ではないのだが、ラスボスの主動力炉がかなり強力。しかも、4つに区切られた場所で戦うため、必然的に長期戦を強いられる。ありったけの武器と残機を総動員して戦うべし。

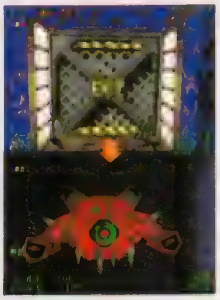


Lv.10 広間の激戦!

レベル10の基地には、スタート位置から1枚ゲートをくぐった場所に巨大な広間がある。ここではロボットの大群が自機を待ち受けていて、無数の弾丸が飛び交う激戦が繰り広げられるのだ。スペースの広さを活かして戦え。

Lv.10 秘密のステージへの誘い

このゲームのステージ数は全部で27だが、それとは別に、さらに3つの隠しステージが存在している。そのうちの1つが、レベル10のどこかに隠されているのだ。秘密のステージに行く方法、自力で発見できるかな？



イベント情報

『DESCENT』発売直後の第2回イベントが、2月11日午後5時から、渋谷のスタジオパルコ3F・TAKE OFF 7で開かれるぞ。優勝者にはグアム島旅行と、さらにアメリカのディセントチャンピオンと対戦して勝つと百万円をゲットできる豪華なゲーム大会があるのだ。さらにゲストとして細川ふみえちゃんも参加してくれるぞ。（参加方法については、下記参照）

※当日イベントに参加希望の方は、往復はがきに住所・氏名・年齢・電話番号を記入の上、〒103　中央区日本橋浜町3－42－3　ソフトバンク　マルチメディア局宛てに送付ください。先着100名様まで、入場券をお送りいたします。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
超大作ムービーノベル第1弾
果たして生きて還れるか・・・。
結末(マルチシナリオ)は貴方(マルチエンディング)次第。
(高城京子)宝生舞 主演
ムービーノベル
ムービーノベルとは、タイトーが創り出したゲームの新ジャンル
実写とCG合成により、迫力の画面を演出
さらにマルチシナリオ・マルチエンディングにより数十通りものストーリーが楽しめる
プレイステーション用ソフト
東京シャドウ
東京SHADOW
96年発売
株式会社タイトー
本社 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
©TAITO CORP. 1995
PlayStation

パチパチサーガ
PACHI PACHI SAGA
GRFRPG
PlayStation
旅立つ君へのキーワード。
魔法の杖は勇者の証し!
1996年3月
発売予定
価格未定
株式会社
ティー・イー・エヌ研究所
谷グリーンビル3F TEL03-5467-3580 FAX03-5467-3538.
ティー・イー・エヌ研究所/株式会社徳間書店/有限会社物語環境開発
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面は、開発中のものです。

PlayStation
もう流された?
水で相手を流せば勝ち!明快ルールの「対決るみーず」。
義理も人情も、日頃のウサも全部、流し流されて…。"水"で勝負の「対決るみーず」登場!キミに襲いかかるのも水、相手を倒す武器も水、単純明快!蛇口をひねり、他のみんなを流しちゃえ!1人でやるもよし、マルチタップを使って4人で対戦するもよし。節水厳禁のウォーターバトル!もうすぐ、キミも流される?
もうすぐ発売!!
標準価格4,800円(税別)
OCTAGON
同時プレイ 1~4人
いやなことは水に流しちゃえ!!
対決
メルヘンランド
るみーず!
©1996 SANYO Electric Co., Ltd.
株式会社オクタゴン・エンタテインメント

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー 16本 DEEPER Lite

ディーパーライト

爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX

■吉本興業■ETC
■95年12月15日■¥5,800

吉本興業のタレントを使ったクイズゲーム。RPG感覚のモードやミニゲームもある。

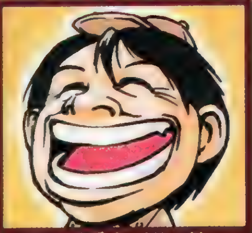
PD ウルトラマンインベーダー

■バンダイ■STG
■95年12月22日■¥4,800

ウルトラマンシリーズのキャラクターが登場するインベーダーゲーム。懐かしのインベーダーも収録。

今月のテーマ……'96年の抱負と期待するゲームについて

岩崎啓眞



ゲームを愛するクリエイター

うーむ、今年の抱負…さーなんでしょう？　思いつかないなあ…ともかく、今年は去年みたいなひどい生活じゃなくて、もうちょっとちゃんとした生活をしたいと思っています。あと、今年はもうちょっとちゃんとした仕事もしたいなあ。どうも中途半端なもんでいけないって感じです。

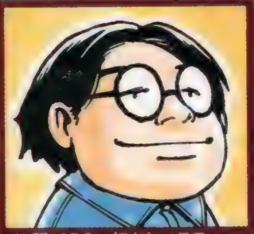
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX：70

思ったよりゲームのできはずっと良かった。ずいぶん遊べるゲームである。だが、コントローラのボタンの割り当ての順番が少し変で、慣れるまでにずいぶん押し間違いをした。そのあたりは問題あり。これはできれば好きなように設定できるようにしてほしかった。出演者が豪華で吉本が好きな人には買う価値は十分にあると思う。あとムービーの音声がこもり気味で、聞いていてイマイチ気持ち良くないのは気になった。

PD ウルトラマンインベーダー：50

妙に遊べてしまったのだが、いかんせんやはり元のゲームがインベーダーでは、ゲームとしては古臭い印象は否めない。ただオリジナルモードに資料的価値を見出せるのは救いかな。あとウルトラマンモードが3次元的な処理をしているために、当たり判定が分かりづらいのも気になった。同じ合体するなら、もうちょっと違うゲームと組み合わせた方が良かったように思うのだが、それを望むのは少し酷だったろうか？

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

「抱負」とは微妙に異なるけど、パソコン周りの整理をしないと。まずはフロッピーディスク。原稿や資料、ゲーム（これが一番多い）など4桁にのぼるフロッピーの多くが未整理状態なので…。去年買ったMOもまだ有効に活用しているとはいえないし。新ハード購入＆窓'95の導入は、早くて夏かな。

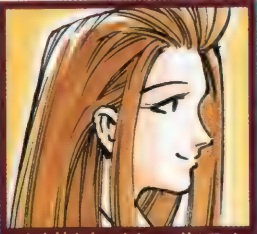
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX：60

出題形式が豊富で、思いのほか熱くなれるミニゲームもある。クイズ番組風のモードは対戦すると誤答が増えて楽しいし、COM相手に戦ってもバランス調整がうまい（というかズルい）ため、最後まで盛り上がる。画像をスキップさせたいのにボタンが一瞬反応してくれないなど操作性にやや難がある点と、アクセスが多くテンポが悪い点は減点材料。出演者の反応パターンが少なく、何度もプレイすると飽きるのも…。

PD ウルトラマンインベーダー：55

見た目こそハデなウルトラマンモードだが、内容には疑問が残る。3D視点のままではマイキャラのサイズ、視界、移動速度などのバランスに問題があってプレイしづらいからだ。条件を満たすことで簡単なCGアニメを見ることができるアイデアはおもしろいんだけどね。オリジナルモードも個人的には「今さら」という感じ。対戦は横幅が狭いものの楽しめる。特殊攻撃に頼るあまり、大味なプレイにならざるを得ないが。

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

今年の抱負は、嘘をつかない……これはもう破っちゃったから、おしゃべりをやめる……これじゃとりえがなくなっちゃうから、えーと、なんか適当にがんばろう！　期待のゲームは『鉄拳2』に『カリオストロの城』、そうそう『ダビスタ』は外せないな。あーあ、正月ボケがまだ抜けないです。

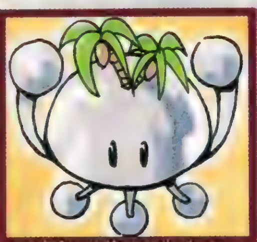
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX：55

吉本の芸人さんやアイドルといっしょにクイズやミニゲームが遊べちゃう、ファンにはたまらないゲーム。でも、○、×、△、□ボタンに選択肢が対応しているので手元を確認しなければいけないとか、問題が消えてから選択画面が出てくるので問題を記憶する必要があるとか、プレイしづらい点もあった。問題も本当にこんなのわかるのっていうレベルのものをCOMがどんどん正解してしまって、意外と苦戦したかな。

PD ウルトラマンインベーダー：65

ウルトラマンもポリゴンの時代かあ、と時代を感じさせるようなゲーム。一世を風靡したウルトラマンとインベーダーのふたつがうまく調和していて、懐かしいんだけれど新しいような不思議な感覚がたまらなくおもしろい（例えばバルタンUFOをスペシウム光線で撃ち落とすとか）。ウルトラマン同士で対戦できたり、昔ながらのインベーダーも楽しめたりと、中身も充実している。このお値段だし、ファンなら買い。

メタルライター MUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

以前、競馬で生活してたことがあったけど、あの頃のように充実したプライベートを送りたいものです。期待のゲームは『ロードラッシュ』『オーバードライビン』。そして「インデグニション」という魔法が「新宿姉ちゃん」と聞こえる『テイルズ・オブ・ファンタジア』をPS化してほしい。

爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX：60

クイズものが好きな人には、けっこう楽しめる。ダウンタウンがいない吉本モノには興味が無いのだが、クイズの問題があまりマニアックではなく（ゲームの問題も多い）、意外に楽しめた。ただ数人の芸人から自分のキャラを選ぶため、感情移入しにくい。読み込みはあまり気にならないが、クイズ番組という形式のため、TVに比べればやはりテンポは遅い。それに優勝しても発表されるだけでぜんぜんうれしくない。

PD ウルトラマンインベーダー：60

僕の大好きな超獣タイラントがすげ～ブサイクでショック。ウルトラファミリーもSD化されてかっこよくないしね。『インベーダー』そのものが過去のゲームだし、好きなウルトラものといっても、ファンなら楽しいといえるほどじゃない。マンからネオス、セブン21までいるけど、アイテムを取らないとその個性を発揮できないってのもチョットね。ヒストリーモードのラストのボス戦（？）が随所にあれば楽しめたかも。

ウィザーズハーモニー

■アークシステムワークス■SLG
■95年12月29日■¥4,900

ファンタジーの世界を舞台にした育成SLG。15人のキャラの中には、男性キャラもいる。

まずこのゲームは「声」さえなければ、少なくとも70点はあげられることを明言しておく。勘が頼りの選択肢とか、初期目標がはっきりしないという欠点もあるが、キャラクタの相性で頭を使ったり、ワリといろいろあって楽しいイベントとか、数度のプレイには間違いなく耐える、かなり楽しめる作品である。だが、すべてをブチ壊しにしているのが「声」。あまりに棒読みで、素人を使ったのかと言いたくなる。惜しい。

55

システムはシンプルだしキャラ数も多い。イベントもかなりあるので何度でも遊べるだろう。ただ、操作性がイマイチだったり、不毛な結果になる選択肢（イベントを求めて街に繰り出しても空振りすることがほとんど）があったりするため、プレイが作業になってしまいがち。複数キャラと仲よくなると、個人別のエンディングが見られないというシステムもわかりにくい。絵や声のクセが強いが、これはこれで独特の味がある。

75

男の子も女の子も楽しめる育成SLG。私こういうのを待ってたんだなあ。見事ターゲットを射止めた時なんか、もう最高でしょう。でも、スケジュール入力画面とパラメータ画面が別々で、6人分の数値を記憶してから入力しなければならない所が大変。また、イベントがどれも短めであっさり終わってしまう。ミニゲームでもあれば良かったのに。魔法の活躍する場所が少なかったのにもちょっとガックシ。

60

「ときめき」ほどではないが、イベントが入ってくる間隔も手頃だし、全然期待していなかったわりには遊べた。でも最後にハッピーエンドを迎えるには、目的のキャラにかなり一途なプレイをしないとダメらしい。他のコとはあまり仲良くしてはいけないので、その点が僕には合わない。眼鏡の奥に隠された素顔がカワイイってのはお約束、やっぱりね。ヘタな声優は問題ありだが、聞いているうちにクセになってくる。

70

エコエコアザラク

■ポリグラム■ETC
■95年12月29日■¥5,800

古賀新一のホラーコミックが原作の映画をAVG化。映画のシーンも挿入される。各章ごとにセーブ。

狙っているのは豪華な「弟切草」とかだと思うのだが…突然、なんの伏線もなくキャラクタの事をしゃべったりされて「えぇっ！」と叫びたくなるような唐突なストーリー展開が多く、あまりいただけない。演出として使っている映画のカットを、合間にうまく挿入してあるおかげで、最後の方が盛り上がる（といってもこれも唐突なのだが）のは評価できるのだが、それだけではゲームは作れない。煮詰め不足。

45

文章を遡って読み返せるなど、ゲームシステムは悪くない。セーブは章の終わりにしかできないが、いつでも使える「しおり」があるため不自由は感じないし。ただ、ムービーを飛ばせない、メッセージの早送りがしにくい（ボタンを連打していると選択肢部分まで選んでしまいそうになる）といった部分は減点材料。マルチシナリオとはいえ、30分程度でエンディングまでたどり着けてしまうため、物足りなさも感じた。

45

つぎつぎに人は死んじゃうわ、話が急展開で変化するわで、ものすごく怖い。効果音もうまく使われていて、どんどんハマっていってしまう。でも、あまり登場人物のビジュアルが使われていなかったので、女の子目当てで購入すると、ちょっとガッカリするかも。また、素早く選択しないと勝手に決定されてしまう選択肢は確かにドキドキするんだけれど、落ちついて問題を読めないうえに、慎重に考えられないのでバツ。

65

女子高生の汚物が見える、というウワサの映画をほぼ忠実にノベル化してる。ときどき映画からのムービーが挿入されるが、規制のためか生徒が死んでいくシーンはことごとく文字情報ですまされている。ホラーものをPSで作る場合、この規制ってやつがかなりネックになるので、謎ときなどのゲーム性や演出が必要だと思う。選択肢があっても、結局シナリオを読んでいくだけで、1時間程度で終わるんじゃ怒りますよ。

40

キリーク・ザ・ブラッド2

■SME■STG・ADV
■95年12月29日■¥5,800

大ヒットしたリアルタイム・3DSTGの続編。各ミッションごとにセーブすることができる。

まずなにより難易度が高い。ともかく1面をクリアするのにかなりの時間がかかるのだが（最低でも20分程度）、その間セーブすることができないし、さらに謎解きもずいぶんトリッキーになっていて、歩き回らされる構成になっているので非常にシビア。あと武器のバランスもちょっと疑問なところがある。ゲームの一つ一つの要素の完成度は高く、あと一歩詰めれば本当に面白いゲームになったと思うだけに残念だ。

60

ステージをクリアしないとセーブできないため、途中でやられると丸々やり直すことになる。前作よりマップが広くなり、謎解き要素も増えて解きがいはあるのだが、それが必ずしもプラスに働いていないところが惜しい。背景の描き込みはすごいものの、逆に道がわかりにくかったり、敵が見づらかったりする点も残念。ノーマル設定ではまたしても酔った私だが、上下動をカットする設定のおかげでかなり助かった。

70

CGがビックリするほど美しい。移動もとてもスムーズで、照準が自動的に合う機能は3Dシューティング初心者には親切な機能だと思う。でも、敵が2体以上出てきた場合、勝手に自分に近い方に照準が合ってしまうのはどうしようもないの？　そうなると両方から攻撃されて大ダメージを喰らっちゃう。ストーリー、難易度ともいいデキなだけに、これは残念だなあ。セーブポイントもわかりづらかったし。

80

相変わらずムービーは凄いと思っていたら、いきなりレイラが眠ってる。一応状況説明はされるんだけど、1度聞いただけでは把握しづらい。今回は孤独な闘いではなく、仲間がいてストーリー重視な作りになっているが、やはり説明不足な点が多い。戦闘ではアーマーの上下動をオフにできるので移動はスムーズ。ただ照準は前作と同じでフラフラしているので狙いにくいこともある。セーブが3カ所できるのは良い。

65

超兄貴 ～究極無敵銀河最強男～

■メサイヤ■STG
■95年12月29日■¥5,800

あのカルトSTGが、実写取り込みによってさらに妖しくなった。コンティニュー制限あり。

実写取り込みを使ったのは失敗だったと思う。このシリーズのいいところは「怪しいなかにも、妙なユーモラスさがある」ところだと思うのだが、実写取り込みを使ったために、「ユーモラス」の部分が消えてなくなり、ひたすらグロテスクな印象が出てしまっているのだ。あと難易度が理不尽なぐらい高く、後半面で死んだらコンティニューしても意味がないのもいただけない。ちなみに今回も音楽はお気に入り。

40

何度もやられては敵の出現パターンや攻略法を覚え、少しずつ進んでいくという典型的な"覚えゲー"。ただ、難易度が決して低くなく、なおかつやられた後の復活がかなり厳しい（私の腕ではジリ貧状態に陥り、そう遠くないうちにゲームオーバーを迎えるハメになる）ので注意。音楽はいいし、敵キャラもザコを含めとても個性的でおもしろい。システム自体も悪くないだけに、もっと万人向けな調整をしてもらいたかった。

60

独特の異様な世界観があるというか、イッちゃってるというか、とにかく最初から最後まで笑わせてもらいました。実写が効果的に使われていたので、PC版よりも怪しさがパワーアップしていたみたい。敵を倒すだけでも大変なのに、お供が離反しないように気を配りながらプレイしなくちゃいけないのと、コンティニューすると激ヨワになっちゃうのがツラかったけど。でもステージが多くてやりごたえはバッチリ。

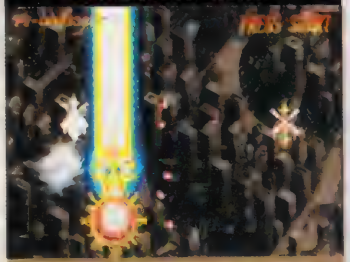
60

元祖PCエンジン版には、キャラクターに「ドット絵の美学」があったが、実写取り込みとなると話は別。ナマの男の肉体はやっぱりヤです。で、ゲームの方は、バランス調整が失敗だと思う。自機がパワーアップしてれば簡単にクリアできる難易度だが、後半面でのコンティニューからの復活は初期状態が弱すぎるために不可能に近い。BGMも葉山氏が全面的に曲を担当してるわけではなさそう。最初の作品でやめてれば…。

60

通天閣 TWO-TENKAKU

■SME■STG
■95年12月29日■¥5,800



近未来の大阪を舞台にした硬派なＳＴＧ。難易度は高め。コンティニュー制限あり。

妙な世界観のシューティング。ムービーのヘンなノリが楽しく、実に大味で、そして敵がカタい。自機の強さを見て敵の強さを調整するといった、ごく当たり前のことをあまりしっかりとしていないらしく、パワーアップすればなんとかなるが、やられるとボンバー頼みのゲーム展開はあまりいただけない。シューティングの命は敵の配置とバランス。ワリと正統派なのだから、もうちょっとそこに気を使ってほしかった。

45

題材こそ「戯画化された大阪」とイロモノ風だが、ゲーム内容はオーソドックスなタイプ。たくさん出てきて弾をばらまく敵に、こちらも負けじと弾を撃ちまくる単純明解さが気持ちいい。ただし、背景の書き込みが細かすぎて敵の弾が見づらかったり、処理落ちの激しいところがあったりと、ゲームとして疑問の残る部分も多い。難易度もやや高く設定されているようで、私はイージーレベルでしかクリアできなかった。

65

敵と弾数の多さにはマイッタ。イージーモードでプレイしても、あっという間にクレジットがなくなってしまう。頼みのボムも、ボス戦で全部使い果たしてしまってとてもザコにまで回せない。それに、あんまり大阪って感じがしなかった。敵のリアクションや攻撃方法は、もっとベタベタに大阪してても良かったんじゃないかな。また、武器がレベルアップすると、攻撃が一瞬止まってしまうところが気になった点。

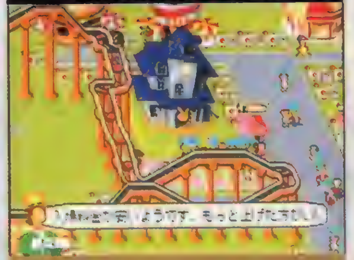
55

大阪を舞台にしているが、大阪ぽさはなく、ゲームとしてのアクの強さのほうが前面に出ている。コテコテのギャグＳＴＧとか紹介してた雑誌があったけど、ぜんぜんそんなことはない。ＳＴＧにも世界観が必要だけど、こんな中途半端な大阪を描くなら別の世界を題材にしてほしかった。タメ撃ちさせるわけでもないのにセミオート連射だし、ボムを使わないとどうしようもないカチカチのラスボスとか、爽快感がもう一つ。

60

テーマパーク

■ＥＡＶ■ＳＬＧ
■95年12月29日■¥5,800



自分だけのテーマパークが作れる遊園地経営ＳＬＧ。メモリーカードは５ブロック必要。

ゲーム内容は抜群に面白い。それは保証するが、あまりに操作性が悪い。特にメニュー関係のボタンの割り当てが「普通のゲーム」と比較して、まったく違う異様な操作系なので、慣れるまで恐ろしく手間がかかる。あとマウスに対応していないのも、あまりに問題ありだろう。だが、本当に慣れればゲーム内容は抜群に面白いので、この操作に慣れられれば、絶対のお勧め。ちなみにパノラマモードは期待はずれだった。

75

私は「好きなアトラクションを並べ、自分だけの遊園地を作るＳＬＧ」だと思っていたのだが、実際は「ロうるさい客や従業員を満足させつつ収益も上げていかねばならない、シビアなＳＬＧ」だった。アトラクションは故障するし、効率よく稼ぐにはこまめに入場料金などを変更しなければならないしで、かなり忙しい。ただ、内容自体はおもしろいので「せわしない箱庭ゲーム」に魅力を感じる人ならばハマれるだろう。

75

初めはコマンドが多くて操作に慣れるのに苦労したけど、自分の作った遊園地にお客さんが大勢来てくれて、無邪気に遊んでいるのを見るとちょっぴり感激してしまった。遊園地を大きくしていくにつれて、あちこちひんぱんに壊れてしまったり、人手が足りなくなったりと、しなければいけないことが増えてかなり忙しくなってしまうので、のんびり屋さんには向いてないかも。経営ゲームが好きな人ならいちどお試しあれ。

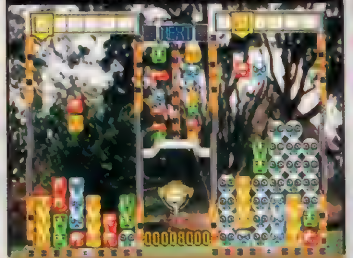
80

最初は操作面で難があるが、壁を越えればだんだん面白くなってくる。アドバイスによって何をすればいいかわかるし、客がぞろぞろと歩いてるのを見るだけで楽しかったりする。アトラクションがやたらと壊れたり（耐久性の問題？）、種類が少ないとか不満はあるものの人によっては長く遊べると思う。アトラクション独自のＣＧムービーはあるが、パノラマモードでもアトラクションの中に入れるようにしてほしかった。

70

でろーんでろでろ

■テクモ■A・PZG
■95年12月29日■¥5,800



連鎖がウリの落ちモノパズル。タイムを競うモードや、長いフィールドで大連鎖を狙うモードがある。

最初のうちは連鎖のルールが直感的につかみづらいために苦労するが、いったん連鎖のルールが分かると、とんでもない大連鎖を組めるようになるので、連鎖の快感はバッチリである。操作性などは普通でイライラすることもないので、落ち物系列が好きな人には薦める。ただし、どれほどの大連鎖を組んでも、『ぱずるだま』ほどの快感が感じられないのはキャラのせいだろうか？　そのあたりがイマイチ気になった。

75

戦略性以上に偶然性が強く感じられるため、思ったよりも楽しめなかった。やり込めばかなりの連鎖を積み込めるようになるのだろうが、気を配らないといけない場所が多すぎて疲れてしまうのだ。偶然に頼るプレイなら気楽にできるが、それでは盛り上がらないし、すぐに行き詰まってしまう。「でろよん」や「摩天楼」といった各モードもよく考えられてはいるのだが、私は魅力を感じなかった。所詮は二番煎じ、か…。

65

パズルゲームをプレイしたことがあれば、大ボスまでは楽勝でたどり着けるくらい難易度は低め。でも、大ボスのおねーさまは、連鎖に連鎖を重ねてなるべく早く倒さないとキツーイお仕置きをされてあっという間にジ・エンドに。このゲームの法則を見つけていれば、楽にクリアできちゃうけどね。ストーリーモードのほかにもいくつかモードが用意されているんだけど、中でも「でろヨンチャンプ」がおススメ。アツくなります。

70

「でろ」が横にでろーんと伸びるために簡単に連鎖の快感が楽しめる。偶然性が強く、初めてプレイしても適当に連鎖するので初心者でもＯＫ。キャラクターやグラフィックの妙なセンスも個人的には好き。でも、数画面にも及ぶ高さのフィールドで大連鎖に挑戦するモードがあるんだけど、積み上げているうちに飽きてしまいました。よくある落ちモノと変わらず、目新しさがないのは欠点。人によっては飽きるかもしれない。

65

闘神伝2

■タカラ■対戦ACT
■95年12月29日■¥5,800

アーケードにもなったシリーズ第２弾。キャラクターが増え、新たな必殺技も使えるようになった。

まさに期待どおり正当な進化を遂げた続編。ゲームバランスも前作と比べるといいと思うし、操作性もすこぶるいい。問題点はグラフィックが派手になって、おまけに光源をいじる面が多いので目が疲れること。あと、側転関係の処理が変更されたために、前作をやりこんでいた人は慣れるまで操作がつらいぐらいか。蛇足だがＣＯＭは少し強すぎる。この強さなら、さらに下のレベルがあってもいいのではないか？

85

ダッシュからの多彩な変化、ダウン攻撃、究極宝技などシステムは進化しているのだが、ゲーム性は逆に退化していると感じた。キャラ間の能力差は相変わらず大きいし、「軸」という３Ｄならではの概念も生かされていない（軸が勝手にずれることも多く、技が空振りしやすくなっているのだ）キャラ自体は隠しも含めみんな魅力的なのに…。ボタン１つで必殺技を出せる「初心者にも楽しめる作り」が引き継がれている点が救いか。

70

必殺技が簡単に出せて、おまけに自動ガードまでしてくれちゃうなんて、初心者にはウレシイ限り。でも、それだけに必殺技にばかり頼った戦闘に陥りやすいのも事実。処理落ちも気になったな。サクサク進みすぎてちょっと物足りなかったんで、せめてリプレイでも付けてくれれば自分なりのキメ技でメッタメタにしたところを観賞する楽しみができたのに。でもまあ、ロード時間も短いし、キャラも魅力的だからオッケーよ。

60

エリスの尻もちとか、ソフィアの足とか、女性キャラの声とか…。やはりキャラクターものとしては惹かれるものがある。でも座標軸がずれまくるために、驚異的だったエリスのスライディングが前作ほどではなくなり、難易度的には見直されたというか、改悪されたというか。どちらにしても必殺技しだいで決着がつくのは同じ。このゲームの性格からして、難易度が高くないのはいいけど、もうひとつ気持ちよくない。

65

ニチブツ アーケードクラシックス

■日本物産■ETC
■95年12月29日■¥4,980

『クレイジークライマー』『ムーンクレスタ』など、日本物産の名作ゲームを6本収録。

個人的には買ったソフト。さすがに記憶が定かでないが、移植度（笑）は抜群だと思う。だが、もともとのゲームが古いので、普通のユーザーにはお得感はない。また、オールドゲームのパックとしても、ナムコミュージアムを見た目からすると、資料的な価値が事実上ないぶんつらい。その意味では、このパックの中に入っているゲームをかつてプレイしていて、懐かしさを感じることのできる人以外にはお勧めできない。

50

コストパフォーマンスはかなりいいと思うが、私は思ったよりも熱くなれなかった（当時は「ムーンクレスタ」にかなりハマったのに…）。とはいえ、収録されているのはどれも「遊べる」ゲームばかりなので、好きなゲームが入っているならば買っても損はしないだろう。基本的に操作感も悪くない。ただし「クレイジークライマー」だけはさすがにつらかった（ジョイスティックを2本使ったところで限度があるしね）。

75

実は初めてプレイするゲームばかり。懐かしいっていう感情はわかなかったんだけど、どのゲームもルールが簡単だったから結構遊べたかな。ただ、ジョイスティックがコントローラに変わったせいか、操作が面倒な所があったり、思うように動いてくれなかったりした所が気になった。まあ、そこが味なのかもしれないけど。あと、ロード画面の妙にイレ込んでる男の人は一体誰？

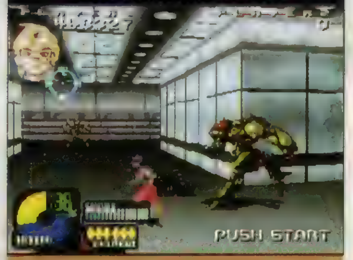
60

「懐かしい」ってだけで手を出すと、すぐ飽きてしまうかも。「ナムコミュージアム」もそうだけど、今プレイすればツライものがあるだけに、思い入れや愛でフォローしないと遊べないのだ。たとえ完全移植ではなくても、「これでもいい。コレクションに加えたい」と思えるほどじゃないと、購入するのはやめたほうがいい。「昔はハマった」程度ではまだ甘い。今だに愛が持てる人なら、買ってもいいかもしれない。

50

ホーンドアウル

■SCE■STG
■95年12月29日■¥5,800



近未来を舞台にした専用光線銃対応のガンSTG。キャラクターデザインは、士郎正宗氏。

コントローラでプレイしてもまるで面白くないので、ガンは必須を前提にこの点はつけさせてもらった。技術的には素晴らしい完成度だが…いかんせん、敵の出てくるパターンは「バリバリ撃ちまくる」を前提としているのに、ゲームシステムは「一撃必殺」を狙わなければいけない作りなのでプレイしていて、同種の作品と比較して爽快感が不足で中途半端な感じがした。あまりに惜しい。あと音楽はいただけない。

50

撃った弾がワンテンポ置いてから敵に当たる、倒した敵のグラフィック変化が乏しいといった部分が原因でか、意外とストレスが溜まる。せめて倒した段階で色がかわるなどすればよかったのだが（緑色の敵が赤いオイルを撒き散らす等）。難易度はまずまず。ノーマルランクの初プレイでラスボスを倒せた（コンティニューは使い切った）が、これは専用のガンを使ったからかも。コントローラではリロードがしづらいのだ。

75

とにかくよくしゃべるんだけど、プレイに必死でちっとも耳に入ってこない（笑）。イージーからベリーハードモードまでひと通りクリアしたけど、初心者から上級者まで遊べるように難易度がバランスよく設定されていたみたい。時間が経つとボスが勝手に死んでしまったり、ラスボスが復活したのかと思ったらそのまま消えてしまったりと、イマイチ盛り上がりに欠けていた。ガンコントローラを使用すると、結構燃える。

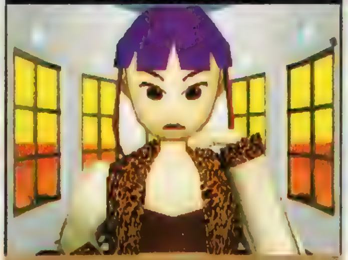
60

ムービーや世界観は悪くない。オートパイロットによる場面転換（演出）もいい感じ。ただ弾を撃ってから敵に着弾するまでにタイムラグがあるため、瞬時に敵を倒したかどうかがわからない。大勢の敵（といっても種類は少ない）を相手にするだけに、これではプレイしづらいし爽快感もイマイチ。難易度は低めなので救われているんだけどね。絵が描けるネームエントリーは、斜めの線が描きにくいが気に入った。

60

ナムコマージャン スパローガーデン

■ナムコ■TBL
■1月1日■¥5,800



イカサマなしの思考ルーチンや、麻雀が基礎からわかるモードがある正統派麻雀。ネジコン対応。

麻雀ゲームとしての完成度は高いし、よくまとまっていると思うのだが、突出したところがイマイチないのは弱点。ただSTUDYモードは非常によくできていると思う。あと、この手のポリゴン麻雀に共通する弱点なのだが、ポリゴン表示にすると、やたらめったら時間がかかるのは辛い。なにか、もうちょっと速くする工夫が欲しかったところだ。それでも初めて買う麻雀としてはこれが一番いいかもしれない。

70

プレイ速度を1番速くすると本当にテンポよく遊べる。捨て牌を選ぶ際のカーソル移動も軽く、それでいて誤操作しにくいため、操作部分でのストレスはまったく感じなかった（ただしこの設定にすると鳴いた牌やドラを見るためにわざわざボタンを押す必要があるなど弊害もある）。初心者向けモードの充実ぶりも素晴らしい。リーグモードのマスターランクをクリアしたが、ごほうびがなかったのにはガッカリしたけど。

85

今までの麻雀ゲームとは一味違ったアメリカンな雰囲気が楽しめるのが特徴。COMがしゃべりまくって挑発してくるので、くやしくって何回もプレイしてしまった。でも、半チャンを6回もしないと次のステージに進めないのはあきてしまうし、この使用ボタンの多さは誤操作の元。さらには、アニメーションを切ってゲームのスピードを上げると、速さについていけなくなって間違えて牌を切ってしまうこともしばしば。

55

ナムコがこれを出した意図がよくわからない。ポリゴンキャラのインパクトは「麻神」ほどではないし、少なくともキャラクターがウリではなさそう。キャラ表示をオフにしてプレイすると、かなりサクサクとプレイできる。このテンポの良さが実は気持ち良くてハマルものがあるんだけど、ゲームが面白いというより、麻雀そのものを楽しんでるみたいな。オープニングのクマがカワイイので、これだけで僕は買います。

80

マジカルドロップ

■データイースト
■A・PZG■1月13日■¥5,800

アーケードで好評のパズルゲーム。詰め将棋のような問題集モードもあり、じっくり楽しめる。

オリジナルのアーケードと全くキャラが変わってしまっているので驚いたが、ゲーム内容は相変わらず面白いので、この手の落ちモノ（と言っていいのか、どうかちょっと躊躇するが）が好きな人にはお勧めしたい。ただ、このゲームのルールはイマイチ直感的でないので、慣れるまでに時間がかかるのに加え、好き嫌いが分かれそうなので、初めてのプレイで買わずに、できればアーケードで遊んでみてから選んでほしい。

80

落ちものパズルの亜種なのだが、「ぱずるだま」や「ぷよぷよ」に近い完成度を持つ（それらよりは落ちるが）。操作感も良好。しかし…ゲーセン版はキャラ性が売りのひとつだったのにどうして変えたのだろう？失望したスターたちのファンは多いはず。なぜか「ラブラブですぅ」のセリフだけはしっかりと受け継がれているけど（笑）。エンディング後、タイトル画面に戻らない（リセットするしかない）のも納得いかない。

80

ルールが簡単でとっつきやすいけど、常に先を読んで短時間のうちに相手にダメージを与えなければいけなくて、思ったよりも頭を使うし、難しい。やり方さえマスターすれば連鎖だって邪魔だって楽にできるんだけどね。キャラごとに攻撃方法が違うけど、攻撃方法の違いをもっと明確に出せば、よりおもしろかったんじゃないかな。「かんがえモード」は手強え十分だから、パズルゲーム好きは挑戦してみては。

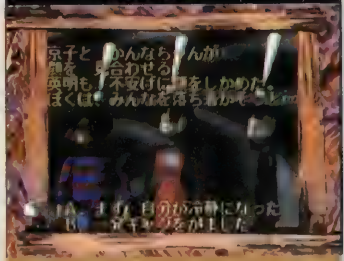
60

アーケードのグラフィックとは違って不評だったりするけど、知らない人には関係ないでしょう。でもそれだけで「ダメ」と言うファンがいる以上、この変更点は失敗。個人的にも、DECOの一に並のCGキャラは似合わないと思う。で、ゲームのほうは連鎖の作り方が難しく、速攻でプレイしないと勝てないのでかなり忙しい。じっくり考えるタイプの問題集モードや、ハイスコアに挑戦するモードで練習できるのはいい。

65

厄(YAKU)～友情談義～

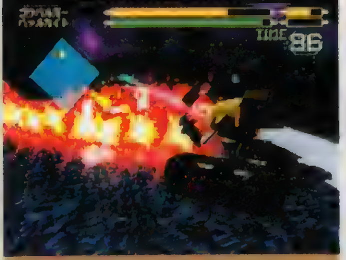
■アイディアファクトリー■AVG
■1月13日■¥5,800



ザッピングシステムを採用したAVG。異質なグラフィックが怖い。パスワードコンティニュー。

ROBO・PIT

■アルトロン■対戦ACT
■1月13日■¥5,800



パーツを組み合わせてロボットを造り、対戦するアクションゲーム。COMに操縦させることもできる。

今月の総評

レビュアーのお勧めソフト（点数が赤いもの）がほとんどないのを見てお分かりの通り、全体的に小粒な印象の月になった。どうやら現在のPS市場では、プレイヤーを選ぶ個性的なソフトの増加傾向がさらに強まっているようだ。普通、ソフトを選ぶときには「売れているかどうか」というのを気にしがちだけど、数が売れていなくても、自分の感性にピタッと合うソフトがあるはず。それを見つけるのに、このレビューをぜひ役立ててくれるとうれしいな。

さて、前号で予告したレビューのリニューアルは、次号では成果を見せられそうだ。個性的なソフトのラインナップに対応して、それぞれのジャンルを得意とした専門的なレビュアーが責任を持って評価するぞ。もちろん現在のメンバーも中心となってレビューするので、今のスタイルが気に入っている読者も安心してほしい。

岩崎啓眞

厄(YAKU) 複数の視点から一つのストーリーを見るというのはザッピングTVから思い付いたアイデアだと思うのだが…いかんせん、完成度が低い。結局、シリアスなのかそれともコメディなのかもよく分からないし、おまけに取ってつけたようなマルチエンディングになっているのもいただけない（これのためにストーリーにすごく無理が来ている）。ただ、グラフィックはアクは強いながらも秀逸。これは見るに値するかな？

45

ROBO・PIT このゲーム、カタログ表記は格闘アクションになっているのだが、育てゲーム…というかロボット自作ゲームみたいな要素も入っている。アイデアは面白いし、操作が比較的簡単で、キャラクターがユーモラスなのは好感が持てるのだが、一人用でプレイしている限りは退屈。ロボットの自作・プログラムゲームにするのか、それとも格闘アクションに徹するのかがはっきりしなくて中途半端な印象が強すぎる感じだ。

50

今月は『闘神伝2』がお勧めか。格闘ゲームマニアは文句があるようだが、僕のように気楽に遊びたい人にはちょうどいいと思う。あと、落ちものパズル2タイトル『でろーんでろでろ』、『マジカルドロップ』は買って損はない。それから『爆笑!!オール吉本クイズ』、『スパローガーデン』、『テーマパーク』の3タイトルはそれぞれ若干問題はあるが、確実に遊べるソフトなのは確か。質は安定しているけど、飛びぬけたソフトのない月でした。

ウォルフ中村

厄(YAKU) 選択肢によって物語展開は微妙に変化するし（ラストのみ劇的に変化）ザッピングシステムを利用することでいくつもの視点で物語を楽しむこともできる。…と、文章にするとおもしろそうだが、これらのシステムが効果的に使われていたとは思えないのだ。イマイチな操作感や最後まで一気にプレイしないといけないシステムも足を引っ張っている。それにしても真のエンディング（あるならば）ってどうすれば見れるの？

55

ROBO・PIT アイデアはいいしゲームとしても形になっている。しかし肝心のゲームバランスに難あり。機体の能力差は妥当だと思うが、武器の性能差には疑問が残る（ハメまがいの戦法が存在する武器があったり、ラスボスにも簡単に勝ててしまう強力な武器があったり…）。視界を遮る建造物の多さ（視点を変更すると「視界が狭い」という別の問題が出てくる）や暗いステージの存在も減点材料。対戦時も視界が狭すぎる。惜しい。

65

今月は久々のおススメなし。あえて名をあげるなら『スパローガーデン』、『マジカルドロップ』、『ウィザーズハーモニー』あたり。これらの作品が「好みに合う」と思うなら手を出してもいいだろう。人を選ぶものの『キリーク2』、『ROBO・PIT』、『テーマパーク』も遊べるデキ。今月は60～70点をつけたゲームが半数を占めたが、PSがより盛り上がるためにはこの1ランク上（75～85点）のゲームがその位置にこないと苦しいと思う。今後に期待したい。

なんでもゆうこ

厄(YAKU) 1、2回プレイしただけではストーリーがつかめず、なぜここにこのシーンがでてくるのかがまったくわからない。何回もプレイしていくうちに見られるシーンが多くなってゲーム中に時間の流れがあることや、行動によってストーリーが変化していくことがわかってきて、思わず何度もプレイしてしまう。でも、この気味の悪いキャラにはなじめなかった。悪口を書くと良くないことが起こるらしいけど、やっぱり怖いよね。

55

ROBO・PIT 武器やシールドを集めるためだけに、こんなに熱中するかっていうくらい、ハマってしまった。敵から奪った強いアイテムを装備させて、ロボットを強化していくのも楽しいし、戦闘を重ねてアイテムの熟練度を上げていくのもおもしろかった。ただ、自分よりかなりランキングが上位の敵と戦ってもあまりランクが上がらなかったり、ランキングが上のほうに異常に弱い敵がいたりと、ランキングのシステムに疑問を持った。

70

今回のお勧めはスリルがたまらない『キリーク2』。前作をプレイしていなくても十分おもしろいハズ。人を選ぶけど、『テーマパーク』もマル。遊園地の表と裏を思う存分堪能してみて。個人的に気に入ったのは『ロボピット』。ロボットにあんなに愛着がわくとは思わなかったなあ。ハマッたという点では『ウィザーズハーモニー』もそう。お目当ての娘がいたら買うっきゃないでしょう。あと、パズルでは『でろーん』、キャラで『闘神伝2』って感じかな。

メタルライター MUKU

厄(YAKU) オモシロイというより、結末が気になるというか、裕一のタイムカプセルに入れた紙に何と書いたのか知りたくて、何度もプレイしてしまった。その場合、ストーリーの全貌はほぼわかっているために、ラストまでいくのはうざったいのだが、妙に気になって仕方がないのだ。後半「このゲームの悪口を言ったり、書いてもいい」というセリフが出てニヤリ。この世界に入れる人だけプレイすること。心にモヤモヤが残ります。

55

ROBO・PIT 最初はけっこうハマルものがあって、ランキングや熟練度を挙げたりするのは楽しい。でも結局同じことの繰り返し。このタイプによくある「開発」という概念がなく、ロボットを強くさせるには腕の熟練度を上げる、強い腕（武器）を奪うという単純作業しかないのだ。「バトル」重視で、「メイク」の部分に今一歩ツメが足りない甘さはあるが、強い腕を入手したときは、「もう少しやってみようか」という気にさせる。

65

今月は好きな人ならどうぞ、って感じの作品が多い。個人的には『スパローガーデン』。とにかくクマがカワイイので。ネコミミファンは『ウィザーズ』。じっくり派は『テーマパーク』かな。≪オマケのサンプル版レビュー（趣味）≫『ロードラッシュ』は、やはり最高に面白いです。ただ3DO版を持ってればいりません。『ウイニングポスト2』は、見た目はパソコン版で中身はSFC版と一緒。でも処理が驚異的に速いです。『卒業R』はスゴイ（何が？）。

電撃 T&S アタック

よりスゴい記録に魂を捧げる強者を大募集!!

タイム&スコア TIME SCORE

全国のライバル相手にキミの実力と情熱をぶつけてみよう

この電撃ＴＳアタックのページは、全国のゲーム愛好者とＰＳソフトを舞台にして腕試しができてしまうコーナーなのだ。今月は、年末年始の休日が多い時期の直後ということで、編集部にはハガキが山のように届いている。そんな読者のみんなから送られてくる情熱だけによってこのコーナーは成り立っているので、これからもハガキをドシドシ送ってほしい。

ちなみに、当コーナーでは募集が終わった種目に関しても、集計作業はキチンと続けているぞ。また、まったく募集をしていない種目に関しても受け付けているので、自分オリジナルのルールでハガキを出してくれても一向に構わない。それらの集計結果を必ず掲載するという約束はできないけど、数が集まればドンドン紹介していく予定なので期待してほしい。

◀これだけ多彩な種目で募集をしているのは電撃ＰＳだけだぞ。

挑戦希望者ご注目 参戦するための“お・き・て”

リッジレーサーレボリューション
ナムコ

▲はたして君の名前が掲載される日は来るだろうか？　全国トップレベルになることを信じて、トライしてみよう。

集計は５月号掲載分まで続行！

上位ほど、ソフト獲得の可能性もUP!

上級Ｔ．Ｔ．のトータルタイムで競う。使用する車は、最初から選択できる４台と、オープニングのミニゲームでパーフェクトを取った後に選択できる８台の、計12台どれでもＯＫだ。黒い車と白い車は除外されるので注意すること（個別に集計作業は行っています）。ＡＴ、ＭＴの別、ネジコンを使用するかどうかなどは、自由に決めてくれてＯＫ。５月号掲載分でベスト３に入賞した人は、記録確認のためにメモリーカードを送ってもらうので、ベストタイムは必ずセーブしておこう（ビデオ録画はとくにしなくても大丈夫）。

初級や中級などの記録も集計はしているので、気軽にハガキをくれて構わないぞ。ただし、その場合は選択したコースを明記しておいてほしい。

勝者へのほうび

最終順位で３位までに入賞した強者には、希望のＰＳソフトを１本をプレゼントする。それと、４～20位、21～50位、51～100位、101～200位、201～500位の各５ブロックそれぞれの中から抽選で１名にも、ＰＳソフトを進呈します。上位になるほど獲得チャンスも高くなるのでがんばろう！

申請記録
（ハガキに書いてほしい必要事項）

「ＲＲＲ」で記録を申請したい時には、ハガキに「ＲＲＲ」と明記した上で、「タイム／使用車種／ＡＴ、ＭＴの別／ネジコン使用か否か」を分かりやすく記入。上級Ｔ．Ｔ．以外の記録を送りたい場合には、選択したコース名も忘れずに。

余白の部分には、このコーナーへの意見や希望などを書いてもＯＫだ。

今月のオープン種目は？

闘神伝２
タカラ

“ＩＰＧＡＭＥ”でのオール・クリアタイムを全キャラ共通で競う。使用するキャラは最初から選択できる11人の誰でもＯＫで、ゲームレベルは４、ラウンドは２に設定すること（ほかの設定はご自由に）。また、２Ｐ乱入は禁止だからね。面倒だけれど「記録を出す過程＋設定画面」をビデオに録画しておこう。

申請記録

ハガキに「闘神伝２」と明記した上で、「記録／使用キャラ」を明記すること。

攻略に用いた技の解説なども書いてくれたらうれしい。

賞品は？

優勝者にはテレカをプレゼント。参加者が多ければ、賞品のグレードアップの可能性が高くなるぞ。

５月号掲載分を締め切りと設定。

ガンバード
アトラス

ノーマルモードでのスコアを競う。使用する自機はどれを選択してくれても構わないけれども、２Ｐ同時プレイは厳禁なので気をつけよう。優勝した人にだけお願いする記録確認にはビデオを使用するので、ゲームスタート～ネームエントリーまでを録画しておこう（メモリーカードのデータは不要）。

申請記録

ハガキに「ガンバード」と明記して、「スコア／進んだ面／使用したキャラ」を書くこと。

あと、文字はできるだけ丁寧に。

賞品は？

優勝した１名には（改めてビデオを送ってもらった上で）テレカをプレゼントする予定だ。

４月号掲載分を締め切りと設定。

通天閣
SME

普通にスコアを競う。難易度モードはどれでもＯＫで（クリアできるなら、マニアが一番有利）、選択する自機も自由。なお、この種目では２Ｐ同時プレイもＯＫとするぞ。

優勝者の記録確認には、メモリーカードを使用するので、出した記録はセーブしておこう（ビデオ録画は不要）。

申請記録

ハガキには「通天閣」と明記した上で、「スコア／選択した難易度／進めた面数／使用したキャラ」を書こう。特にスコアは丁寧に書くこと。

賞品は？

トップの１名には（改めてビデオを送ってもらった上で）テレカをプレゼントするぞ。

４月号掲載分を締め切りとします。

●「スト・ゼロ」でも記録を募集。クリア・スコアを全キャラ共通で競う（集計はキャラ別じゃないからね）。最初から選べるキャラのどれを使ってもＯＫで、コンティニューと２Ｐ乱入は厳禁。キーコンフィグ以外は初期設定にすること。申請はハガキだけでいいけれど、優勝した場合の記録確認用に、「記録を出す過程＋オプションモード」をビデオ録画しておこう。●「サイドワインダー」でも記録を募集。“TRAINING”の“WOLVES AWAKENING”のクリアタイムで競う。設定や選択する自機はご自由に。記録確認用に、「記録を出す過程」を録画しておこう。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
電撃TSアタック係まで

4月号掲載分の締め切りは2／6必着
5月号掲載分の締め切りは3／11必着

エントリーへの道

記録を申請するには〝ハガキを送るだけ〟でOKだ。記録の証拠となるメモリーカードやビデオは、入賞した人にだけ〝編集部から連絡の上で〟送ってもらうことになっているぞ（もちろん、後で返却します）。

ハガキには「住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加種目・申請記録（内容は左ページを参照）」を分かりやすく書こう。ハガキ1枚につき1人1種目の申請のみ有効とするので注意すること。例えば『RRR』で複数のコースの記録を申請する場合にも、1枚のハガキに書くのは1つのコースの記録だけということ。

一人で複数種目に参加してくれるのも大歓迎だけど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること（とくに、『RRR』では厳守してください）。

★ザ・挑戦者ランキング

今月、みんなから送られてきたハガキの集計結果を、スペースが許す限り紹介するぞ（カッコ内は年齢です）。ちなみに『RRR』では、最終的な参加者全員の順位と記録を発表する予定だ（発表方法はまだヒミツ）。『RRR』に参加の人は期待していてね！

RRR（中間発表）

★上級T.T.現在の上位者を紹介！

1位　梅津孝弘(20)#12　?? ?
2位　徳永幹夫(23)#12　MT　有
3位　赤羽訓幸(20)#12　MT　有
4位　内藤哲　(18)#12　MT　有
5位　宮崎伸一(21)#12　MT　有
6位　TNT　(18)#12　MT　有
7位　もりかわ(17)#12　MT　有

※上級T.T.現在の参加者66名
（50位の記録は3'38"428）

ときめきメモリアル

★ツインビータイムアタック
連射使用可（参加人数：252名）

1位 えいさお　(19) 1'24"93
2位 川村直裕　(23) 1'26"53
3位 梅津孝弘　(20) 1'26"81
4位 誠勝一健治負(18) 1"27"60
5位 神邊進　(19) 1'27"63

10位－1'28"40　20位－1'31"75
30位－1'35"08　50位－1'37"48
75位－1'39"23　100位－1'41"83
130位－1'45"25　160位－1'47"96
190位－1'51"61　220位－1'56"45

★スターダストシンフォニー
（参加人数：87名）

1位 ひでえお (23) 9,705,850点
2位 L－DR. (21) 9,431,310点
3位 Jランド (22) 9,219,880点

10位-8,905,725　20位-8,517,395
40位-7,921,405　60位-7,510,490

通天閣

1位　TND・RX　(22)
クラバー／MANIA
2位　367　(20)
クラバー／難易度未記載
（参加人数はまだ数名）

ゼロ・ディバイド

※2キャラで新たに数枚届いたので、前号から累計を参考まで。
NECO1位 忍者影山耕一2'51"60
（参加者21名／10位 4'31"66）
XTAL（参加者17名/9位3'49"36）

ほかにもこんな記録が

★リッジレーサー（T.T.トータル）
安福久晶　2'29"196 MT 有※一部逆走を利用しています。ちなに徳永氏の2'29"401は逆走なしです。

★海底大戦争（スコア）
XYZ 1,243,711点　HEAD/5機
（SP-UP、CONTINUE無・面セレ無）

★鉄拳（2ラウンド／クリアタイム）
高橋誠　ロウ：1分12秒05

★幻想水滸伝（カード合わせ）
SNOW　15種類：37"96

トッププレイヤーの使うワザを紹介

超絶記録の"ナゾ"に迫れ

トップレベルの記録がどのようにして出されたのか解説するコーナーが今月からスタートするぞ。記念すべき第1回は、〝記録を出す環境〟というどのゲームにも当てはまるポイントにスポットを当ててみたいと思う。

トップレベルの人達と電話など通して話をしてみると、「身近に記録を比べあうゲーム仲間がいる」という人が圧倒的に多い。ゲームの話をする友達が多いと、お互いに情報交換をすることで攻略の研究が飛躍的に進み、これが好記録誕生に結びついているようなのだ。

情報交換するグループが大きいほどプラスの効果も倍増するけれども、その最も際立った例としてパソコン通信が挙げられる。パソコン通信では全国から様々な人が参加して行われるので、最新の攻略情報が公表される機会も多い。実際に調べてみると、トップを究めた人の中にはNYFTY-Serveなどのパソコン通信で活躍しているメンバーもたくさんいるのだ。

好記録を出す最大の原動力、それは〝友好関係〟なのかもしれない。

"アツイ"人の戦闘記～勝敗よりも腕試し!～

これまではトッププレイヤーの横顔を取り上げてきたけれど、今回紹介する〝アツイ人〟は記録にこだわらずに選んでみた。初めてハガキを出してくれたという木更城遙氏（宮崎県：20歳）からお聞きした話を紹介しよう。

「最初にこのコーナーを読んだ時、中間順位までの記録を載せてくれているのがすごくうれしかったんです。これだと、〝この記録ならだいたいこのくらいの実力〟というのが分かるじゃないですか。私のような普通のプレイヤーでもやりがいがありますから、これはぜひ続けてほしいと思います。

ほかのPS専門雑誌などでも記録募集のコーナーはありますけど、トップの記録しか載せてくれないでしょう？　これだと一般の人は無視されたような感じになっちゃうから、前から不満だったんですよ。このコーナーだけは、そんな強者だけの場になってほしくないですね。もちろん、トップを競う人もすばらしいと思いますが、みんなで作っていくコーナーなのだから〝普通の人でも楽しめるような〟場であってほしい、そう思うんです。

私の場合、ゲームっていうのは〝勝ってなんぼ〟じゃないと思うんですよ。〝楽しんでなんぼ〟じゃないかなって。今回送ったハガキも、トップを狙うとかじゃなく自分のレベルを試してみたいなって思いながら出しました。

せっかく参加するなら、一人でも多くの人と記録を比べてみたいです。だから、電撃TSアタックを読んでいる人には、トップになれるかにこだわらずドンドン記録を送ってほしいと思いますし、このコーナーはそんな人にとっても楽しい場であり続けてもらいたいんです。そんな気持ちを皆さんと記事の担当者に伝えたくて、今回〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟とハガキを出しました。また、新しい記録を送りますよ。

▲木更城遙氏は、今回「スターダストシンフォニー」に参加してくれた。

これはスゴい

超人プレイを見てみよう

電撃TSアタックのトップレベルの記録を収めたビデオ（VHS）を、今月も抽選で5名にプレゼントするぞ。「リッジ」のあまりにもすごい走り、「鉄拳」「ゼロディバイド」の美しい連続技など、驚異のプレイが盛りだくさんなのだ。ただし、申し込む資格があるのは今月で募集した種目のどれかに参加してくれた人だけなのだ。ビデオ希望者はこのページの右下の〝応募券〟をハガキに貼って、「超人プレイビデオ希望」と明記した上で、「住所・氏名」「電撃TS今月号募集分で参加した種目／申告記録」を書いて当コーナーまで送ってね（プレゼントの応募ハガキと、記録申請のハガキは必ず別にすること）。

◀「鉄拳」デビルカズヤで1分10秒を切る超絶プレイ。この時点で57・86秒だ。

●超人プレイビデオ補足説明●このビデオには、当コーナーでのトップレベルの超人的なプレイがテンコモリなのだ。ビデオ・プレゼントの今月募集分の締め切りは2月15日まで。「自分のプレイも加えてよ！」という人がいたら、VHSかS－VHSのビデオテープを送ってね（ただし、必ず採用されるとは限らないし、基本的にビデオ返却は行いません）。●〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人も募集中! 君の熱い思いを全国のライバルに伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯（曜日）をハガキで教えてね。

PS移植化計画

PLAY STATION

PSユーザーが、首を長〜く伸ばして発売を待っている『ヴァンパイア』。そして、これの続編が『ヴァンパイアハンター』なのだ。今回は　この2つを比べていったいどこが変わっているのかを確認していく。やっぱり、今更だったら『ハンター』なのか？

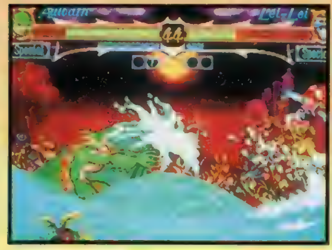
このさい、ついでだから…『ヴァンパイアハンター』も移植しましょ!

『ヴァンパイアハンター』

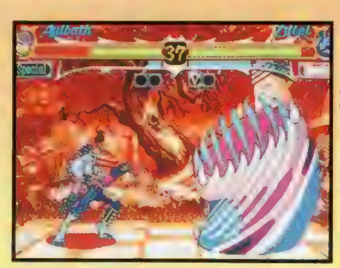
ヴァンパイアハンター」は、PSにも移植が決定している『ヴァンパイア』の続編。滑らかで細かいアニメーションのモンスターが、速いテンポで動き回るのが特徴の格闘ACTだ。「ハンター」は、「ヴァンパイア」の好評だった点はそのままで、不評だったシステムの複雑さを改良して簡略にし、プレイヤーの間口を広げた。さらに、その上で新しい要素もふんだんに盛り込んでいる。目立って大きい点は、ダークハンター・ドノヴァンと女性キョンシー・レイレイの追加。このほかにも、細かい目立たないところで明らかに「ヴァンパイア」よりも進歩しているぞ。

▲「ハンター」からEXゲージからストック方式に変わった。

◀フェリシアさん大集合。これだけいたら1人くらいほしいですな。



◀超必殺技は、威力はもちろんだが、それより演出がド派手なのがよい。

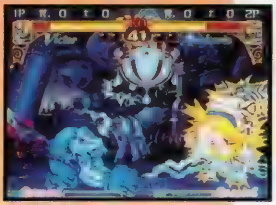


◀各キャラの技は、それぞれのキャラクタの個性をよく出している。

『ヴァンパイア』と『ハンター』との違い

この2つはどこが違うか？ここでは「ハンター」になって変更された点を徹底分析だ！

- チェーンコンボのタイミングが入れやすくなった
- ガードキャンセルも入れやすくなり、出始めが無敵。
- ガードキャンセルワザは各キャラごとに設定された。
- EXゲージから、メーターをストックできる方式に。
- 新ワザが追加された。
- キャラの色が2色から、8色になった。
- オートガードモードが追加。
- スピードが2種類から選べるようになった。
- 全員に追い打ち攻撃が追加。
- 移動起き上がりが追加された。

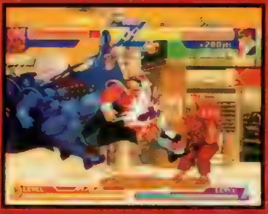


▲PS版「ヴァンパイア」の画面。移植度はさすがカプコン！　ここまで完ペキだ。

▲「ハンター」の新キャラ、ドノヴァンとレイレイ。どちらも強烈なキャラクタだ。

PSで出すならこんな味付けを!!

すでにサターン版の「ハンター」は、2月に発売予定となっている。ここでも、PS版の移植が決定してもいまいちインパクトが——。そこでPSで発売するのなら、PSならではの味付けがほしいところ。例えば、もともとアニメ調キャラなので、要所要所（タイトルとか対戦画面とか）にビジュアルを出す——ってのは、月並み？　それでは、いっそ「ヴァンパイア」と「ハンター」を一緒にして発売してはどうでしょう?…ダメ？



◀「ストII」のボス、ベガ。

隠しキャラも!

▶隠しキャラといえば、この豪鬼さんが代表的。

◀人気キャラ、チュンリーでもプレイしたいよね。

カプコンの対戦格闘で隠しキャラと言えば、「豪鬼」をおいてほかにない！いえ、反論不可です。今決めました。この豪鬼が「ヴァンパイアハンター」で使えれば、まさにPSならでは。ここはカプコンさん、「ハンター」がムリでも「ヴァンパイア」では、ぜひ隠しキャラをお願いしたいです。そのときは、チュンリーも隠しキャラで使えるようにしてね。電撃PSのお願い。

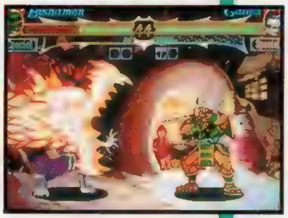
そして……移植の可能性は？

この「ヴァンパイアハンター」は、はたして移植されるのだろうか？　開発元のカプコンにそこんところを聞いてみたぞ！

「うーん、残念なんですが、今のところはそのような予定はありません。とりあえずは、「ヴァンパイア」が発売されますので、まずはそちらのほうをよろしくお願いします（笑）」

<カプコン広報>

ハァー（ため息）、そうですか。やさしい言葉の中にも、キッパリとした答え。しかも、自社の宣伝を入れているトコなんかは、さすが広報の人(笑)。あなどれませんな。でもカプコン広報さんは、こんなぶしつけな質問にもチャンと答えてくれました。ありがとうございます。



▶炎の竜がビシャモンに迫る！これがPSで遊べたらなぁ。

◀「ハンター」は、チェーンコンボも入りやすくなっている。

今月の移植希望ベスト20

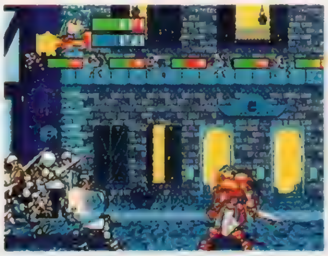
順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	9143
2	4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	8651
3	1	同級生シリーズ	7525
4	3	ドラゴンクエストシリーズ	6944
5	5	スレイヤーズ	6611
6	7	ああっ女神さまっ	5747
7	15	ぷよぷよシリーズ	5615
8	17	オウガバトルシリーズ	4954
9	6	女神転生シリーズ	4598
10	11	KOFシリーズ	3698
11	8	ヴァンパイアハンター	3153
12	9	レイブレーサー	3035
13	12	天外魔境シリーズ	2654
14	10	ロマンシングサガシリーズ	1736
15	13	バーチャファイターシリーズ	1307
16	18	魔法騎士レイアース	946
17	19	ラングリッサーシリーズ	747
18	−	ワルキューレシリーズ	746
19	−	エヴァンゲリオン	625
20	−	パワードールシリーズ	518

移植についての熱い語らい

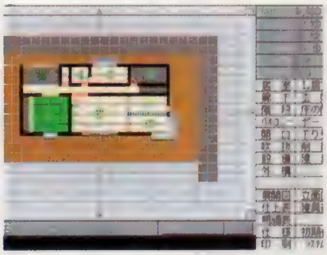
今回は他機種の注目タイトルを紹介。まずはSSで発売される、「ガーディアンヒーローズ」から。このゲームのジャンルは、なんと格闘RPG。その名の通り、戦闘などでコマンド必殺技を入力するという異色のゲームだ。

次に、パソコンで発売される『マイホームドリームス2』は、家の設計・建築をしていくもの。家を持つのが夢に近い日本人向けのソフトかも（笑）。

さらにパソコンでは、S・RPGの『竜機伝承』、AVG＋SLGの『無人島物語3』など話題作を次々と発表している。いよいよもって、パソコンから目が放せなくなってきたのだ。今年もパソコンからの移植が多くなる？



▲「ガーディアンヒーローズ」。開発は「ガンスターヒーローズ」などと同じトレジャー。



▲家の設計・建築を、すべて自分でやれる「マイホームドリーム2」はいぶし銀的魅力がある。

Hゲームの実状

あいかわらず、PSでのHはダメなのです。もうバナナでクギが打てるくらい。マイナス 273度状態ってヤツ。

それとは逆に、パソコンでは今やHゲーが花ざかり。この満開状態のパソコンHゲーでも特筆モノが「VIPER−V16」だ。これは大人気アダルトAVG『VIPER』の最新作で、今作ではグリグリHに動くアニメーションがさらにパワーアップしている。

そして、アダルトRPGの決定版と言われている『ランス』シリーズの番外編「4.1」と「4.2」も登場した。この2本は、大作の本編とはまた変わって軽いノリで楽しめる前後編のショートストーリーとなっている。しかも、各¥3,800と値段もお手ごろだ。

この「ランス」と「VIPER」のほかも、今後も「WIN95」用のHゲーが発売されていくし、パソコンは今年もHが盛り上がっていくハズ。…いいなぁ。

▶現在、マニアの間でかなりのブームを呼んでいる「VIPER−V16」。

アーケードはこれっス

▲「電脳戦記バーチャロン」は、新しい対戦格闘の世界を広げてくれるハズ。超期待だ。

まずは『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』。このゲームは、本誌12月号のこのページでやったので憶えている人も多いハズ。これが今アーケードで大人気となっている。

次に『電脳戦記バーチャロン』。これは、2本のレバーを駆使してロボットで戦う、対戦格闘ゲーだ。アニメデザイナー、カトキハジメ氏がデザインしたロボットが2つの画面の中を駆け巡る！　この号が出る頃には、熱いプレイで盛り上がってるに違いない。

▲千葉県　フランドルス＝あいさん：東方不敗は王者の風ですから。

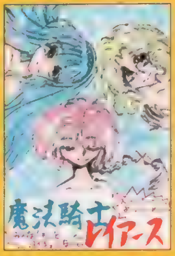
▶青森県　郁怜操さん：エヴァ……超人気です。レイちゅわ〜んだって。

▶三重県　ゆうき良さん：スターを育てるのもなかなか楽しいです。

▶岐阜県　ズバットPSさん：いや、わかんないですよぉ。いつかきっと！

▶神奈川県　久来冬姫さん：「はなまる幼稚園児」もいいらしいし。

▶新潟県　山下こいつさん：熱い乙女のイチオシげーむです。



▶東京都　貴文さん：海ちゃ風ちゃ！いくよ……ってなわけで。

▶埼玉県　雨水さん：玄人筋にはいまいちみたい。楽しいですよねぇ？

ハガキを下さいませ！ あぁひとすじ

ゴメンね、素直じゃなくて。でも夢の中なら言える……おハガキください。アナタの月の光に導かれた移植希望ハガキさえあれば、きっと願いは叶うハズ。さあ、想いのたぎりをハガキに託し、あんなゲームやこんなゲームをPSに移植しようではありませんか!?みなさんのおハガキをお待ちしております。

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1−8
YWCA会館5F
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD

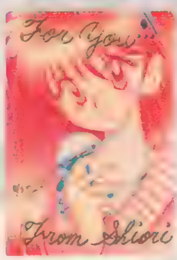
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

きっといつかは、キミのママもぉ！ 許してくれるさ、投稿を。涙ふいて、熱い心でペンを握れ、滑らせろ！ って命令してどうするんでしょうね。

◀京都府 竜王院弘SPさん：黄色と青のコントラストがいいですよね。このコスチューム。はえますねぇ。その上「ZERO」デキがいいし。

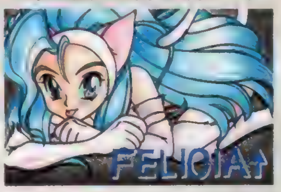
◀神奈川県 きゅさん：リアルな画風もさることながら……ソフィアのペッて顔がカワイスギです。

◀神奈川県 きゅさん：連作です。今度はケッ。こういうリアルタイプな2人は初めてかも。



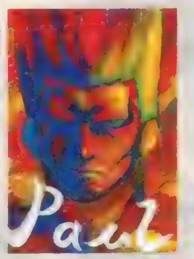
◀山形県 緒方将さん：ヒロイン詩織はやはり赤。でも赤髪は……桜木花道天才ですか（笑）。不良？

▼山形県 緒方将さん：いくら可愛くても猫は猫。でも人気有りますよね猫耳ってば。編集部でも好きな人間が……。



◀東京都 貴文さん：高校受験ガンバッテ下さい！ 応援することしか出来ないけれど……ガンバって。

◀奈良県 ジョリ谷ピンタさん：激しい闘志を秘めた瞳。戦う女はやはりこうじゃなくっちゃ。



◀栃木県 炎のサスカッチさん：激しい色合いがこれまたかっこいいです。長い髪が入りきってないけど。

▼宮城県 野々原ちきさん：実際はこの服、どんな素材で出来てるんでしょうね？ ピチピチ？ ゴワゴワ？

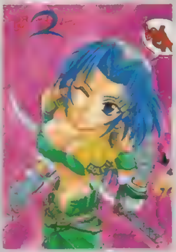
◀岐阜県 ズバットPSさん：マント羽織って武者修行……リュウみたい。って言っちゃダメ？

◀神奈川県 山葉せろさん：お尻がキュート。やっぱりHですよね。このコスチューム。かわいいけど。

◀岐阜県 ぽな・サイババさん：なんだか仲が良さそうな2人。いーだっていう顔も似てるし。

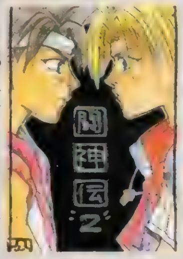
◀神奈川県 柴田絵里さん：物思いにふけるモリガン。サキュバスですからねぇ。こっちが本職？

▲神奈川県 幻夕貴さん：ウェイトレス格闘ついに登場。これまでで最上のデキって噂も。



◀福島県 Hoshiさん：カッコイイ構図は難しいです。でもこの上から見おろしショットはなかなか。

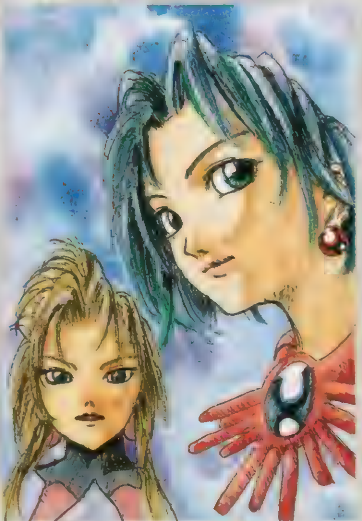
◀東京都 野村雅則さん：「ナムコミュージアム」は懐かしすぎです。いいなぁなんだか。



◀東京都 松子・Mさん：2人は永遠のライバルって奴なんでしょう。熱い関係ですよねぇ。

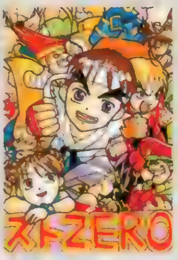
◀群馬県 市村進一さん：今回、鎧が堅そうじゃありません？ 気のせいですか？

▲兵庫県 永賀さん：楽しいこと好きな朝日奈さん。おみくじで一喜一憂？ それも楽しいそう。

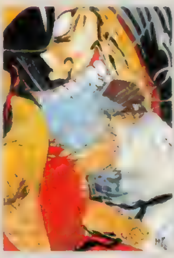


◀大阪府 ROホーミングさん：なにやらシリアスな2人。エリスの首飾りって古の魔導ネックレスって感じ。

◀山口県 柳の木さん：ボリュームたっぷりな優香。グローブと拳だけでどこか熱いから不思議



◀広島県 DDTさん：リュウを見上げてるチュンリーの表情がカワイスギです。ケンもいいなぁ。

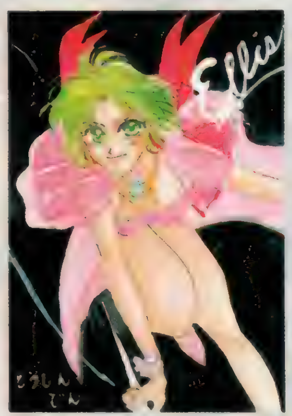


◀福岡県 RYU使いさん：口開けた親父アタークな大迫力構図。でも実はケンが一番目立ってたりして。

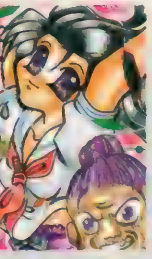
◀愛知県 野々垣知美さん：どことなく乙女チックなグレミオ！ ロミオな世界でカッチョイイです（笑）。

◀愛知県 中重仁里さん：こ、この白衣はかなりHですねぇ。ボリュームいっぱい、夢いっぱい。

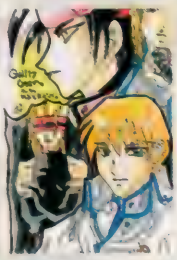
◀岐阜県 橘胤さん：ベノムストライクでゴッゴー。はだけちゃったりするんでしょうか？


▲東京都　なかときさん：ビキンって感じの走り初めエリス。何か狙ってますよね。絶対。

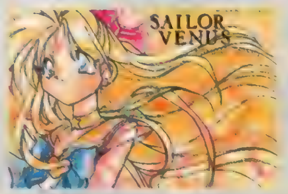
▶茨城県　砂風流行さん：とても同一人物とは思えないですよ。年月はあっという間に過ぎていきます。



▶埼玉県　雨水さん：期待高まる、「ギルティ」。武器なんかがムチャでカッコイイです。

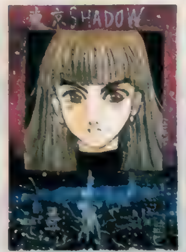


▶神奈川県　柴田絵里さん：一見美少年ヌードな伊集院。でも本当は…奥深いです。「ときめき」。


▲兵庫県　片利あやさん：好きな人はどうしても放っておけない『セラムン』。PS版はお人形ライク。

◀岐阜県　ズバットPSさん：ウラヌスカッコよすぎですよね。羽が美しいし。武器は弓だし。

◀埼玉県　雨水さん：エリスコスプレ版って感じの衣装。これはこれで良いかも。

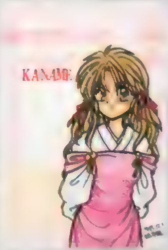


◀愛知県　山内みりゃさん：サイエンスAVG、そろそろドーンと情報が出てくる予定です。お楽しみに。

▶岩手県　伊藤勇太さん：超優しいタッチなのに格闘の匂いが漂うのはキャライメージのせい？それにしてもこのチュンリーはバインでいいです。

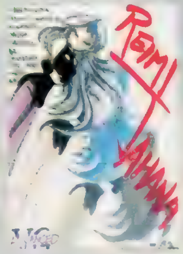
▲神奈川県　ＵＢ３さん：３Ｄの特性をフルに生かした作品になりそう。

▼神奈川県　久来冬姫さん：地味だけど人気ありの、かなめ。回復役だし。



▲千葉県　木村吉伸さん：顔が紅くなってくるとこっちもドキドキ。

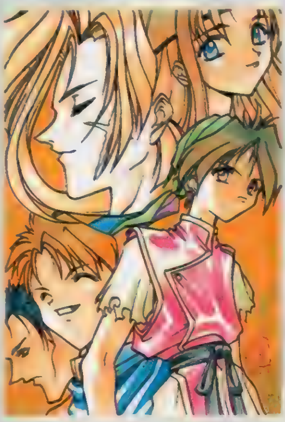
▼神奈川県　幻夕貴さん：分身のように薄くなってるのがカッコいいです。



▲東京都　フジワラムテキさん：ガンテツさんはイカします。オレの拳！

◀千葉県　桃色反射鏡さん：誤植ごめんなさいでした。ポップなフェリ。

◀福島県　橘佳珠沙さん：お兄ちゃん美しすぎ。いや、妖しすぎ。これならエイジもカインもイチコロ？

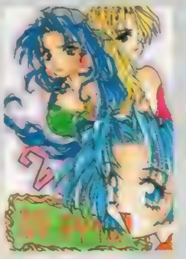

▲京都府　大地みかさん：「幻想」人気ばっちりです。それはそうと惣流ですか。綾波もいいですよねぇ。包帯だし。

◀大阪府　M−MASTERZX−IIさん：バイクの設定がカッコイイです。イルカもいるし。

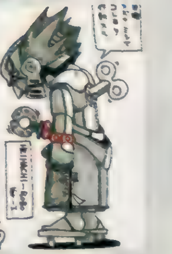
◀愛媛県　21面そう☆さん：これは珍しい。メガネっ娘の典型的な変身例です（笑）。

▲東京都　祥人さん：キラキラが舞うのがステキすぎ。影の付き方も見事です。でもなにより太股が……ベリーナイス……ダメです？

▶愛知県　桜井秀之さん：トレイシーの髪の感じがなんだかカッコイイです。

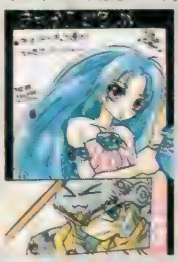


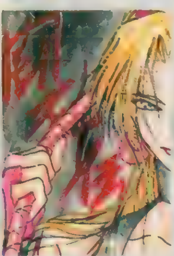
▶神奈川県　ハニワ大帝さん：次回作あたりで登場したりしそうな所が怖い。ゼンマイ……。



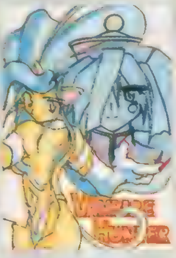
▶富山県　あかざるさん：やはりクロミミ。ゴンもいいですよね。カッコイイ剣装備してるし。

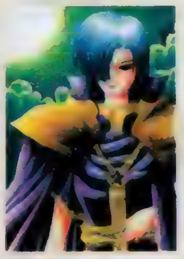
▼東京都　May−beさん：そうですねぇアーケードモードほしいです。



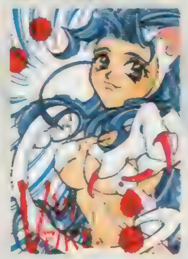

▲福島県　橘佳珠沙さん：冷たいけど燃える眼がいいです。あ、ムチも。

▼埼玉県　よしかづさん：移植されちゃえばいいのに。ダメですか？




▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：月夜に浮かぶ紐緒さん。人気あります。

▼愛知県　南なみさん：可愛い顔して血塗れ。魔物ですしね。



▲東京都　May−beさん：メラメラされても。ＦＣの続編でませんかね。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、２、３、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？
①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。
②：掲載されるとポイントが加算：ルールは168ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！
③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：ポイントに関しては154ページ参照。

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 3月号が読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝を込めたプレゼントコーナー。今回は700名以上に当たるというモノスゴイチャンスです。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は5月号（3月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

5名

1 ウィザーズハーモニー
（提供／アークシステムワークス）

3名

2 東京ダンジョン
（提供／角川書店）

各1名

忍空サイン色紙＋ジグソーパズルセット
（3 風助 4 藍眺 5 橙次）
（提供／トミー）

2名

6 ホーンドアウルジャンパー
（提供／SCE）

10名

7 ホーンドアウル士郎正宗氏サイン色紙
（提供／SCE）

200名

8 ウィザーズハーモニーマウスパッド
（提供／アークシステムワークス）

10名

9 サンダーストーム＆ロードブラスター特製資料
（提供／エクゼコ・ディベロップメント）

特製PSグッズ
（提供／SCE）

10名

10 リバーシブルブルゾン

20名

11 ビッグかさ

30名

12 ポロシャツ

40名

13 パンツ

100名

14 くつした

300名

15 ピンバッジセット

電撃Play Question プレイクエスチョン

1996 March
HOW TO WIN

付録のほうのプレイクエスチョンはどうだった？　役に立てればワタシたちは幸せです。それでは、負けずに本家電撃プレイクエスチョンいってみよう！

肉体美をテーマにした異色ゲームがＰＳにもいよいよ上陸！
実写取り込みのグラフィックで、アヤしさも倍増だ

超兄貴
究極無敵銀河最強男

発売中　STG

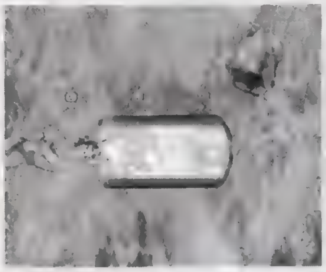
PS,I LOVE YOU!　「超兄貴」と言えば筋肉ムキムキ系のアヤシサを、見て楽しむＳＴＧである。そんなタイプのゲームなのに、このＰＳ版は結構クリアしにくいバランスになっているよね。そこで、編集部きっての肉体派ゲーマーの私が、攻略ポイントをズバッと紹介しちゃうぞ。（JOH）

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	メサイヤ	対応周辺機器	なし
発売日	'95年12月29日(発売中)		

©NCS

全12体のボスを打ちくだき、銀河の平和をとりもどそう

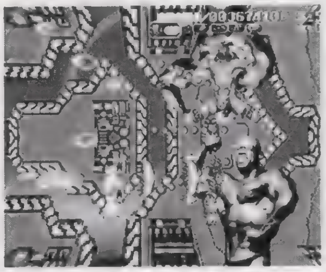
コツ1◉コンティニューは鬼門



このＳＴＧでは、復活するのが非常にツラいバランスになっている。そこで、コンティニューするくらいならリセットした方がマシだということを最初に認識しておこう。ちなみに、ボスを操作するステージでは、一回ミスすると本来の自機のパワーアップをすべて失ってしまうので要注意だ。

◀ボスを操作する面でのミスは命とり。画面左で連射していれば楽勝なので覚えておこう。

コツ2◉オプションを使いこなせ



攻撃力をアップさせてガンガン攻める、それがこのゲームの基本である。そして、オプションは攻撃力の重要ポイントにもなるので、常に自機と同じくらいの高さで固定しておこう。

また、ボスを倒した後などには、オプションの指定状態が初期状態になっていることを忘れないようにね。

◀オプションは前方で固定するのが一番。常にこんな感じに配置できるように、練習しておこう。

コツ3◉効率よく攻撃せよ

ショットの当たり判定と比べると、自機の当たり判定は結構小さい。これを利用すると、カタい敵にもかなり接近して攻撃できるので覚えておこう。

一気にダメージを与える手段として、オプションを敵に重ねる作戦もあるのだけれど、結果的にショットの威力が落ちることになるので、多用は禁物だ。

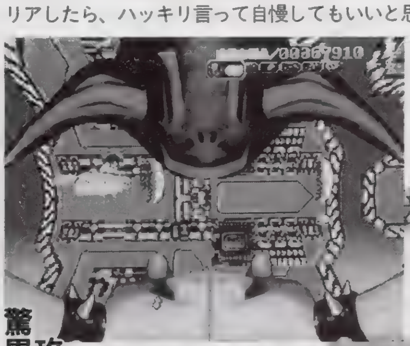
◀２面中ボスなどはこの場所で攻撃するのが一番。うまくやれば、攻撃される前に倒せちゃうぞ。

◉最終ボスを葬り去るには…？

最終ボスは、まさにゲームのフィナーレを飾るにふさわしい、大胆で大掛かりな攻撃をしかけてくるぞ。ボスの攻撃方法としては、まず上から顔を出した時には、自機を狙った鼻から出る弾を撃ちながら、上→中→下とパンチを出してくる。また、画面下からお尻（？）を出した場合は〝へ〟による攻撃。さらに、右から胴体を覗かせた場合は、極太レーザーが脅威だ。このレーザーは自機を追ってくるので、最初に画面上か下に誘導しておかないと追い詰められてしまう。ボスが顔を画面右から出したときは、ザコ粉砕をまず第一に考えた方が安全だと言える。しかし、これらの攻撃順番は上記の通りに決まっているので、覚えておくとボス攻略がカンタンになるハズだ。

また、ここではオプションをボスの弱点に重ねる作戦がもっとも安全かつ効率が良い。初心者は、まずこの作戦で戦うことがオススメだぞ。しかし、オプションのご機嫌を損ねないでクリアすれば、ホンのちょっといいことが起こるのだ（詳しく言うと、ゲームがつまらなくなるのでヒミツ！）。

そして、さらに「超兄貴」を極めてみたい人は、オプションと自機を完全に重ねてしまって、ショットのみで勝負してみてはどうだろう？　これはゲームをプレイした人は分かると思うが、かなりツライことだ。このプレイ方法でクリアしたら、ハッキリ言って自慢してもいいと思うぞ。



無敵を利用せよ

▼危険と思ったら、どんどんタメ撃ちを使っていこう。タメ撃ちを使っている時には無敵時間になっているので、これを利用しない手はないのだ。

驚異的！攻撃も

▲ボスの攻撃は大掛かりなものが多いけれど、その分わかってしまえば避けやすい。スキを見つけて、バリバリと攻撃しよう。

ポイントQ&A

Q：自キャラにはイダテンとベンテンの２人が用意されていますが、性能の違いや、有利不利はあるのでしょうか？

A：この２キャラは攻撃力などは同じなので基本的にはまったく同じキャラと考えてよい。では、なにが違うかというと、〝オプションの当たり判定に違いがある〟という点だけなのだ。つまり、基本的に身長のあるアドン＆サムソンの方が使いやすいので、イダテンの方が有利ということになる。

©1996 ASMIK 1996 Pegasus Japan.

あまりにスゴすぎる超音速の迫力とおもしろさに思わずビックリ！ついに、PSでも本格的なフライトシミュレータが遊べるようになったのだ。さらにアナログジョイスティックのレポートも収録。

サイドワインダー

発売中 SLG

PS,I LOVE YOU! PSはポリゴンに強いのだから、3Dモノとしてポピュラーなフライトシミュレータが充実しても何の不思議はなく、アナログスティックの登場も早期から予測されていた。それが実現の運びとなった今日、これに続く作品にも多いに期待したいものだ。（JOH）

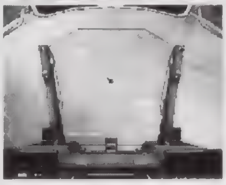
ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アスミック	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) 通信ケーブル、アナログジョイスティック
発売日	1月26日(発売中)		

大空を舞台にした死闘で生き残るために…

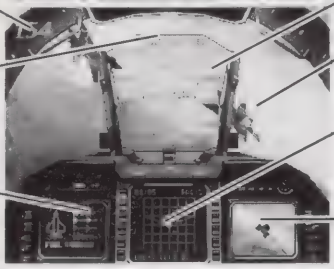
◉計器類の内容をチェックせよ

写真を見てもわかる通り、計器がところせましと配置されているよね。この計器は、重要な情報を表示しているから、どういう意味かしっかりと覚えておこう。特に、色の違いで自機との高度関係が判断できるレーダーは、早いうちに見方をマスターしておきたいものだ。またゲーム中の視点には、標準のものに加えて近距離での戦闘に適した〝H.U.D.モード〟が用意されているぞ。状況に応じて使いわけるといいかもしれない。

H.U.D.モード

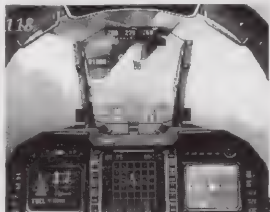


コックピットモード



◉2つの操作モードの違いは？

まず、ノーマルの操作は方向キーの左右で機体を旋回させられる。次にエキスパート操作は、左右キーで機体の傾きを調節し、傾いた状態から上下を押すことで旋回を行う。まあ、ノーマルの方が分かりやすいけれども、エキスパートなら、横回転や大回転ができるということだね。この辺は、「エースコンバット」と同じなので、これをプレイしている人ならすぐ分かるハズ。どちらを選ぶかはキミの好みなので、お好きにどうぞ（笑）。



ノーマル

◀ノーマルモードなら、機体も安定するので初心者でも安心。初めてプレイした時にも、支障なくプレイすることができるはずだ。

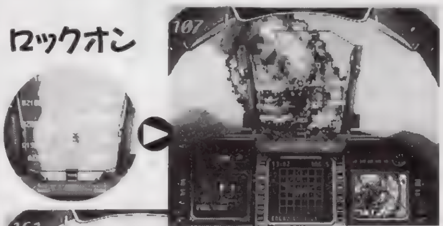
エキスパート

▶エキスパートは、より本物の戦闘機に近い操縦方法になっている。天地が逆になるなど当たり前で、より高度な動きが可能になる。

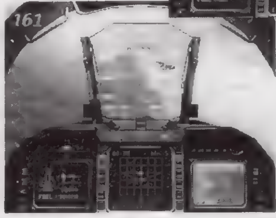
◉さぁプレイしてみよう

このゲームでは攻撃できる機会が非常に少ないので、スタート直後などを含めた攻撃チャンスは確実にモノにするようにしたい。しかし、敵機に後ろをつかれた場合などは、回避に徹した方が利口だぞ。そして、プレイに余裕ができてきたらロックオン切り換えボタンを使うことに注意を向けてみよう。このロックオン切り替えを利用して、厄介な敵から先に始末するようにしたほうが、後々のゲーム展開がずっと楽になるハズ。

ロックオン



▲ロックオンをしたら、すばやくミサイルを発射！命中すれば、敵機はこっぱみじんに砕けちるぞ。

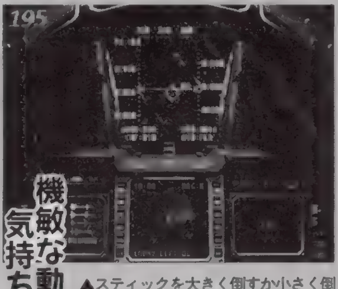


◀敵のミサイルが接近中。こんな時には、一刻も早く回避行動を開始しよう。

これからに期待！ 家庭用フライトモノの歴史はPSで変わるのか？

硬派なSTGファンが待ちつづけたアナログジョイスティックが、ついに「サイドワインダー」と共に発売（1／19現在予定）。重量感などを含めた作りも申し分ないし、今までのPS専用コントローラーでは行えなかったアナログ操作を初めて可能にした功績は大きいと言えるだろう。このスティックの登場によって、今まで再現が難しいと考えられていたパソコンのフライトシミュレーターの移植も、これからは増加していくものと思われる。「エアダイバー」(MD)「スーパーエアダイバー2」(SFC) などの名作を生んできたアスミックをはじめ、海外市場のラインナップも含めて各ソフトメーカーがどう動くか楽しみは尽きない。

▼SCEから発売のアナログ・ジョイスティック。まだ1/19現在価格未定だが、アナログ入力のモノは高いので、欲しい人は今から貯金しとこう。

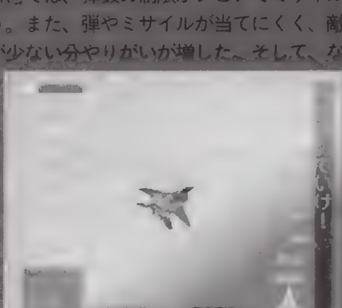


機敏な動きが気持ちイイ

▲スティックを大きく倒すか小さく倒すかで、微妙なところまで動きを制御できる。これに慣れてしまうと、もう普通のコントローラにはもどれない。

初級者必読 今までの3Dシューティングと比較してみると…???

このゲームのほかに、PSでフライトものと呼べそうな要素を持っているのは「エースコンバット」だけである。ここで2つの違いを考えていこう。『SIDEWINDER』では、弾数の制限がシビアでミサイルも対地用／対空用と性能が違う。また、弾やミサイルが当てにくく、敵の動きも利口なので、手軽さが少ない分やりがいが増した。そして、なにより高度調整が重要なため、立体的な戦闘が可能に！これらの理由で〝テクを駆使して撃ち落とす〟という楽しさは、『SIDEWINDER』が1歩リード。でも逆に、単純な爽快さはイマイチなので万人には薦められない。ハデでバシバシいく「エース」、地味だがテクのいる「SIDE」、キミはどっちが好み？



▲大人気の「エースコンバット」。「サイドワインダー」はこのソフトを越えるのか？

ポイントQ&A

Q：非常に初歩的な質問でもうしわけないのですが、〝ロックオン〟っていうのがよく分からないのですが。
A：〝ロックオンした〟というのは〝ミサイル君が標的をキャッチした〟と理解すればいい。この状態で放たれたミサイルは標的を自動追尾し、基本的に命中する。ただし、敵機が真横に突っ切っている最中だったり、急旋回したりすると、ミサイルは追い切れずにはずれてしまう（逆を言えば、避けるための理由が自機にも……）。

© 1995 XING © 1995 BPS © 1995 Sony Music Entertainment (Japan) inc.

立体的なフィールドによる平面タイプのACT

Floating Runner
～7つの水晶の物語～

ジャンル	アクション	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月13日(発売中)		

パワーアップアイテムはここにある

◉6つの武器アイテムで攻撃力を強化

攻撃力を強化する武器アイテムは、それぞれ以下の場所に眠っているぞ。

沼の世界1つめの面で、島が点在している地域がある。ここで、一番右側にある島には〝プロテクション〟がある。火の世界1つめの面の最初の浮遊足場地帯で、右手奥を目指そう。その先で〝ボム〟を入手できる。砂漠の世界2つめの面で、足場の〝トゲトゲ〟が配置されている場所がある。その先の足場で右の方の足場へ行くと〝フレイムロッド〟が手に入る。水の世界1つめの面の細い足場が続くエリアの手前で、左の方の足場に〝フリーズロッド〟が隠されている。水の世界2つめの面の最初に上へ向かう移動足場がある場所で、そのまま登らずに先（ゴールの方角）へ向かおう。その先の足場に〝ブーメラン〟が眠っている。巨木の世界2つめの面で、1つめの巨木の上に乗ったら右の方の足場へ。その奥に〝ホーミングガン〟があるのだ。

▲最初から持っている武器以外は、アイテムを見つけないと使うことはできない。キチンと獲得しておこう。

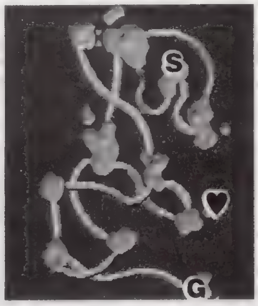
◉〝ハート〟アイテムの取り逃しは命とり！

ハートアイテムはゲームを攻略する上で、武器アイテム以上に大切な存在だ。絶対に取り逃さないように！　このハートアイテムは、沼の世界1つめの面の島が点在している地域に配置された左手奥の島（黄色い島）、ここにあるのは知っていたかな？　また、水の世界1つめの面の〝フリーズロッド〟のある場所、砂漠の世界2つめの面の〝フレイムロッド〟のある場所でも、それぞれ入手することができるので、詳しい行き方を上の説明でよく確認しておこう。

さらに火の世界1つめの面、空の世界1つめの面それぞれにもハートアイテムは隠されているから、下の図を参考に探してみよう。Sはスタート地点、Gはゴール地点、♥と記してあるのがアイテムの場所なのだ。ちなみに、火の世界1つめの面には、足場の〝トランポリン〟で上に登った先にもハートアイテムがある。ただし、獲得は非常に困難！　これは無視してもいいかも？

▼火の世界

▶空の世界



世界中を股にかけ、大自然を相手にフィッシング

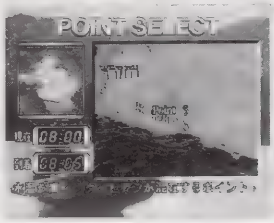
松方弘樹のワールドフィッシング

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	BPS	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月19日(発売中)		

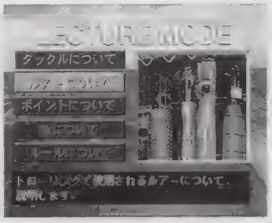
壮大な自然の中で釣りを楽しもう

このゲームは釣り大好き人間はもちろん、まったくの初心者でも安心してプレイできる。釣りに詳しくない人は、最初にレクチャーモードを選択しよう。用語や道具をはじめ、魚の種類や釣れるポイントをムービーで解説してくれるので、ある程度知識をつけてからビギナーモードで釣りに挑戦してみよう。

そうして中級者以上になったら海での釣りがお勧め。最初にタックルとルアーを設定して、海に流して様子を見よう。あまり魚が寄りつかないときは仕掛けを変え、効果がないようなら場所を移した方がいい。魚がかかったら、ひとまず落ち着くのを待ってから的確に糸を巻いていく。後は君の判断と腕次第だ。



◀釣りをするポイントを選ぶ時には慎重に。さまざまな条件をチェックすることが大切なのだ。



◀これだけ資料が充実しているのだから、使わないのはもったいない。フル活用しよう。

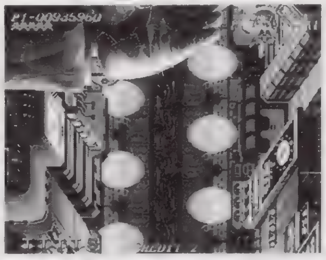
大阪情緒ただよう、独特の雰囲気をもった縦スクロールSTG
激しい敵の攻撃をかいくぐり、全10体の個性派ボスを葬りされ！

通天閣

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	'95年12月29日(発売中)		

3面中ボスの攻撃を改めてチェック

みんなに役立つようにと、2月号ではサンプルCDをもとに攻略記事を作ったのだけれど、3面中ボスの攻撃パターンは製品版とやや違っていた（本当にゴメンね）。そこで、3面中ボスの攻撃パターンを改めて解説するのでこちらのほうを参考にしてね。ちなみに、以下で〝多〟とあるのは多方向弾（3種類ある）、〝連〟というのは自機を狙った弾を含む連発攻撃、〝巨〟とは自機を狙った巨大弾を指している。イージーとノーマルは「多方向弾×9・連・大・左・右」、ハードは「多方向弾・左・右・多方向弾×6・大×2・連×2・多方向弾×6・大×3・左・右」、マニアでは「多方向弾・左・右・多方向弾×10・連×2・大・左・右・大×5・左×2・右×2」だ。



◀腕攻撃は逆サイドが安全。ちなみに多方向弾は画面上にいればOKだ。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

一段と寒さがました今日この頃、風邪などを引いた時にはお医者さんに診てもらうのがいちばんだよね。では、PSを遊んでいて困ったらどうするのがベストか分かるかな？　そう、そんなときこそ、PSとゲームにおける最高級の〝ドクター〟である、電撃プレイクエスチョンのコーナーが頼りになるのです。読者の皆様がお感じのあらゆる疑問、例えば攻略の質問、ゲーム内容の相談、新ハードの使用レポの希望など、ありとあらゆる問題を当コーナー宛てにハガキでお知らせ下さいませ。ゲームの腕と知識にかけては一流を称する我が編集部のスタッフが、総力を挙げてその答えを出してご覧にいれちゃうぞ。このコーナーへのご意見やご感想なども大歓迎なので、気軽に皆の声を聞かせてね～。

〒101
東京都千代田区神田駿河台
1-8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Q：「フローティングランナー」の最後のボスは、対決するチャンスが少ない上に攻撃が激しいので全く歯が立ちません。弱点や攻略のコツを教えてほしいのですが…。

A：すばやく移動できる側転も大切だけれども、まずはプロテクションを装備して身を守ろう（出しすぎると攻撃ができなくなるので注意。ボタンを2回押すくらいがベスト）。ボスの正面からジャンプ＋ボムで顔を攻撃すればダメージを与えられるぞ。あと、自キャラを追尾する弾には、ボスの近くなら当たらないのでチェック！

ストZERO はじめて物語

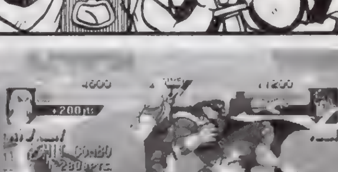
『ストZERO』こと『ストリートファイターZERO』。この『ZERO』とは数字のゼロのこと。つまり、『ストリートファイター』より前のお話なのだ。さて今回は、その魅力の奥深くに迫ってみよう。

まんが 岩瀬さとみ

ストリートで あんなに戦っちゃ 実際なら ヤバイ人たち その1

●ストリートファイターの歴史

時は1987年、夏真っ盛りの8月。当時のゲームセンターは、STGとACTが主流だったがそこに一石投じたのが元祖「ストリートファイター」であ〜る。初期の作品は、キックとパンチの2つのボタンで、押す強さによって威力の強弱が変わるという変わったシステムで人々の目を引いたが、ボタンが思いのほかに硬く、万人にはとても受け入れられない作品だった(笑)。しばらくしてテーブル筐体用が登場し、叩くと痛い2つのボタンも6ボタン式に変更され、操作性がグーンとアップした。しかし、次にコマンド入力というハードルにぶつかるのだ。今ではあたり前のようになったコマンド入力も当時は誰もが慣れてなく、波動拳を出すのにも一苦労というトホホな状態。この辺は、コマンド判定にシビアな面があったことも考えられるけどツライゲームには変わりなかったのだ。それから3年と7カ月が過ぎ1991年の3月。記念すべき『ストリートファイターⅡ』の登場。この作品は、操作感覚も抜群に改善され、さらに使用キャラも個性豊かな8人になり、深みのある対戦というかけひきの面白さに一大ブームを呼び、この年からゲームジャンルに対戦格闘ACTというのが確立したのだ。つまり、格闘ゲームは「ストⅡ」から始まった！といっても過言じゃないんだよね。そして、7年10カ月の歳月の間に「ストⅡダッシュ」、「ストⅡダッシュターボ」、「スーパーストⅡ」、「スーパーストⅡX」、「ストリートファイター ザ・ムービー」を経て、その歴史と練りに練った面白さのノウハウを刻み込んだ最新版の『ZERO』が登場。これが面白くないはずがない？ この作品をゲームセンターに行かずともPSでプレイできちゃうなんて良い時代ですな。

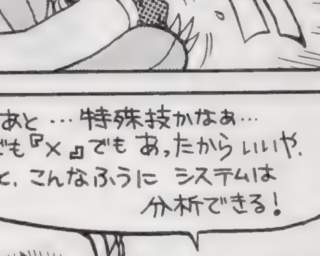


▲アニメ映画にもあったリュウ、ケンVSベガ。こういったオマケは、ファンにとってうれしい。

ストリートであんなに戦っちゃ実際ならヤバイ人たち その2

●シリーズ最新作=2作目!

『ZERO』はシリーズ的には最新作だが、ストーリー設定は最初の『ストリートファイター』の続編で、簡単にいえば『ストリートファイター0.5』ともいえる作品。それゆえリュウの髪も赤いし、アドンやバーディといった懐かしいキャラも登場しているのだ。さて、読者の方も疑問に思っているであろう「必殺技」について語りましょうか。確かにストーリー的には前のはずなのに『II』や『ターボ』などで使えなかった技を使うのか? ゲーム的にみれば、何となく納得もいくが、ストーリーという点ではちょっと納得がいかない。でも、よ〜く考えてみると『II』から『X』までの間はただのバージョンアップだったわけで、ストーリー的には時間がたっていない(その証拠にエンデングの内容がみんな同じなのだ)。つまりストーリーとしては『ZERO』につながるのは『X』である。これなら多少納得がいくのではないだろうか。では、リュウの真空竜巻旋風脚やケンの神竜拳は?…っていわれてもこれだけはメーカーに聞かなければわからない。私は「あまり使えない技だったので使うのをやめたんだな」と勝手な解釈をして納得しているけど(実際プレイしていてもあんまり使わないでしょう?(笑)。もうひとつ、ベガの体型の変化と飛び道具のなくなった訳。『ZERO』では映画(アニメのほうね)をモデルにしているらしく、かなり筋肉質なのだが以降のシリーズではかなり細身だ。別人説も考えた(笑)が友人に一笑されたので却下。何かいい説はないか日夜、試行錯誤している。誰か教えてくれ。まあ、別にプレイするにはぜんぜん支障がないけど、やっぱりはっきりしていた方がいいよね。感情移入の度合いも違ってくるだろうし。



▲『ストリートファイター』は波動拳だけで、ヒーヒー言っていたのに、今では基本技。時の流れってすごいよね。

ストリートで あんなに戦っちゃ 実際なら ヤバイ人たち その3

●ステージ背景にも注目してして！

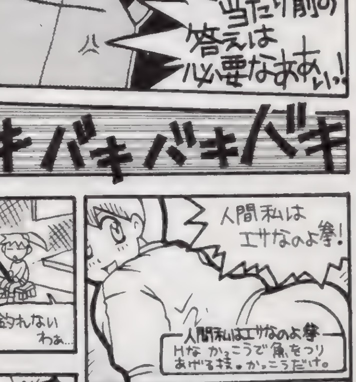
『ZERO』のステージ背景を見て「おやう？」と思った人も多いはず。その1つは、『ストリートファイター』で登場した場所と同じ所がかなりあること。万里の長城はリーのステージだったし、列車の車庫はジョーのステージだった。この辺が、初期からの『ストリートファイター』ファンの心をくすぐっているのかもしれない。そしてもう1つが過去の『ストII』シリーズと違い、使い回しのステージ背景が多いこと。表記してみると、リュウ、ガイが日本のコンビニエンスストアの前。春麗、ゴウキ、リュウ・ケンVSベガが中国の万里の長城。サガット、アドン、ダンがタイの巨大な仏像の前。ケン、ナッシュがアメリカのストリート。ローズとバーディーがイタリアのコロシアム。ベガ、ソドムが海外の電車の車庫と、全部で6種類しかないのだ。しかし、これらの6つのステージ背景は、カラーだけじゃなく、使用キャラによって微妙に背景が変化している所もあるのに気が付いたかな？　特に分かりづらいのがバーディーとローズの猫がうろちょろしているステージ背景。ローズ・ステージは左奥に、猫が1匹いるのだ。ソドムとベガのステージもかなり分かりづらい。車庫に注目してみると、ソドム・ステージは煙を出しているのに気づくよね。こんなふうに結構、色々と差があるのでじっくり探してみるのもいいかも差。あと余談だが、日本のステージ（リュウ・ガイ）では、背景の人たちの動きにもぜひ注目してほしい!!ここでは、コンビニエンスストアの前に立っている2人の女学生がいるが、この娘たちは勝負が終えると、スカートがチラッとめくれるのだ。そのしぐさが、みょ〜にHなので今まで気づかずにいた人は、1度じっくり見てほしいワンシーンだ。

▲風でリュウのハチマキがなびくついでに、女学生のスカートまでなびくバッチグーなシーン。

ストリートで あんなに戦っちゃ 実際なら ヤバイ人たち その4

●『ZERO』オリジナルキャラ3人の魅力

カプコンのゲームで登場するキャラは、どれも個性あふれて魅力たっぷり。この『ZERO』でも新たに、3人の新キャラが登場するが、やはりどのキャラも期待通りイカスキャラだ。ナッシュは知的な雰囲気と強さの2つをもち合わせ、女性のハートをガッチリキャッチ。18歳と若い春麗とは対照的な大人の魅力を漂わせ、ナイスバディー（ちなみに3サイズは、B96・W57・H86）のローズで男性のハートもキャッチ。そしてカプコンキャラ始まって以来の謎を秘めた男、ダン。彼は技を見てもエンディング（『ZERO』で唯一エンディングにビジュアルシーンがない）を見ても全て中途半端。史上最弱の隠れキャラとまで呼ばれるダンでエンディングを見た〜いと思う人はかなりの覚悟が必要になるぞ。それでも、って方のためにちょっとしたアドバイス。まず、使える技は断空脚。以上……といきなり寒い。しかし、攻撃力の高さとコンビネーションは、キラリと他のキャラをしのぐものがあるので、それを活かして戦っていくようにすれば道は開けるぞ。基本は近距離から中間距離を保った戦い方で、立ち中キックや、しゃがみ中キックから攻めていこう。こうして相手を画面端に追い詰めるような戦法で主導権を握り、強の断空脚を中心に仕掛けていくといいぞ。また、ジャンプで逃げようとしたら対空の強パンチや早めの晃龍拳でたたき落とす戦法がベスト。早めの晃龍拳という理由は、上昇中の無敵時間が異常に短いため、迎撃される恐れもあることからの配慮だ。ダンの使用上の注意点は、遠距離からの飛び道具。敵キャラと離れていると、技のほとんどが無効になるダンには一番きついからね。さらにダンについて詳しく知りたい方は、本誌の90〜91頁を読んでねん。



▲ダンの断空脚は、弱・中・強と飛行の軌跡が違うので相手との距離を考えて使いまくろう。威力は絶大だぞ!!

ウラワザデータベース

１カ月ぶりのご無沙汰でした。その情報量で他を圧倒するウラワザデータベース、今月も全開です。新作ソフトも、古いソフトも、毎月最新号だけ見ればOKだから便利便利。でしょ。

LV80 リッジレーサーレボリューション

●ギャラガ88簡単クリア

ロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1+R1+△+セ+✚下を同時に押してみよう。すると自機からサーチレーザーが発射され、あっという間にクリアすることができるのだ。これはなかなか爽快なので、１度は試してみよう。このワザを使えば、右ページから始まるデータベースで紹介している「プリティレーサー」のウラワザを、簡単に試すことができるようになるぞ。

▲敵がすごい勢いでやられていく。速すぎてレーザーを写真に撮れないほど。

LV80 ストリートファイターZERO

●3人の隠しキャラ

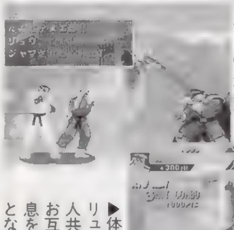
キャラ選択画面でカーソルを「？」に合わせ、L2を押しながら、それぞれの対応コマンドを入力する。ベガ１P：✚左、左、下、下、左、下、下+□△（または○×）。ベガ２P：✚右、右、下、下、右、下、下+□△（または○×）。豪鬼１P：✚左、左、左、下、下、下+□△（または○×）。豪鬼２P：✚右、右、右、下、下、下+□△（または○×）。ダン１P：△、□、×、○、△。ダン２P：△、○、×、□、△。（ ）の中は、２Pカラーを選ぶ場合のコマンド。各キャラの必殺技コマンドは、攻略ページを参考にしてね。

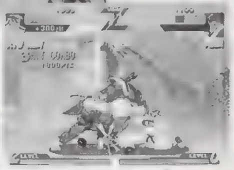
▲隠しキャラはさすがに強い！　でも写真のような例外あり。

LV80 ストリートファイターZERO

●ドラマティックバトル

アーケード版でできた２人協力プレイ。アーケードではコマンドでOKだったけど、PSではちょっと大変な作業が必要だ。その作業とは、難易度５以上でクリアすること。コンティニューはOKで、使用キャラは誰でもいいぞ。うまくクリアできれば、ドラマティックバトルというモードが追加されているぞ。ここで登場するベガは超強いので、例え２人がかりでも倒すのはきつい！

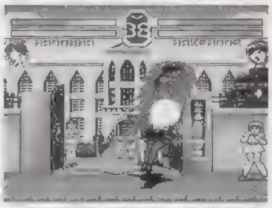

◀２人もいるのに、なかなか勝てない。まずは自分のキャラを見失わないようにするのが大変。


▶体力のバーはリュウ、ケン２人共通なので、お互いがうまく息を合わせないとならないぞ。

LV50 負けるな！魔剣道2

●簡単魔奥義

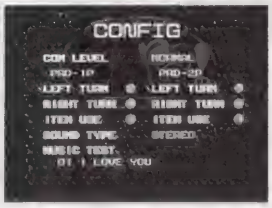
複雑なコマンドが必要な魔奥義を、簡単に出す方法があった。やり方は、R1＋R2を同時に押すだけ。こんなに簡単な方法で出せるのだからオドロキだ。



LV50 くるりんPA！

●簡単必勝法

コンピュータに簡単に勝つ方法。キーコンフィグでコンピュータのキー配置をテキトーに変えるだけ。すると、コンピュータさんはキーを操作できなくなるのだ。おバカ？



ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階電撃PS「ウラワザ」係
FAX：03-5281-5232

- ◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv80　：8,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv50　：6,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv20　：4,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv０　：2,000円分のおもちゃ券

すべり込みセーフ！ウラワザ超速報！

ストリートファイターZERO

●セリフの選択（LV50）

敵を倒したら、勝ちセリフが表示されるまでに、方向キー＋ボタン２つの組み合わせを押しっぱなしにする。この組み合わせによって、セリフの選択が可能になっているぞ。方向キーは上、下、左、右の４つ、そして押すボタンは□＋△、□＋×、×＋○、△＋○の４つのどれかだ。イロイロ試して、どの組み合わせが好みのセリフか調べてみよう。ちなみにこのウラワザは、アーケード版でも使えたものなのだ。

Dの食卓

●データセーブ（LV50）

まずは普通にゲームを始め、ディスクの入れ替えでリセットしたら、CDのフタを開け、メニュー画面でメモリーカードを選ぶ。ここで、別のメモリーカードにデータをコピーしてしまうのだ。後はフタを閉めてゲームを続ける（この時点で本来のデータは消去される）。後で続きから遊びたくなったら、コピーしておいたデータを再コピーして２枚目（または３枚目）のCDで立ちあげれば、続きから遊べる。

今月の採用者：LV80（３名）：東京都　うっちーくん、東京都　中島健太くん、愛知県　小野寺広和くん。LV50（５名）：大阪府　那珂恵くん、兵庫県　豊島悦児くん、神奈川県　サボリンくん、東京都　ワザ太郎くん、宮崎県　３文ライターくん

ウラワザ データベース

Ver.2.4

と言うわけで、過去のソフトのウラワザが、ぜ〜んぶ分かるスグレものデーターベース、開始です。今月はページ数が１ページだけ増えたのに、このボリューム。このままではいつか限界がくるぞ！　来月号では一体どうなるのか？　待て、次号！

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード：アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ：オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実：自分の家に21回入る。④石×５：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン：崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪：ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全門正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本：闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ：水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ：闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック

：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、４枚の隠しグラフィック（内３枚は２画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド３選

：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋ⓢ＋Ⓐ＋◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋ⓢ＋Ⓛ＋Ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓧを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること）。これで、うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが１つだけ増える。後は、これと同じことを何度も何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用することができる。

●おまけモード

：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集

：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイアーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながらⓢを押すと、漁礁を消すことができる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせてⒶを押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。

■宇宙生物フロポン君Ｐ！

●無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを２本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラのⓢを同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード：自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード：イージーモードのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハードモード：イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードでス×10＋R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐなら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、◎、Ⓐ、◎、Ⓐ、◎＋Ⓐ、◎＋Ⓐ。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中Ⓐ＋ⓢ。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③僚機を回転／僚機選択画面で、２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1＋Ⓐ＋ⓢ。

■A.IV.EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更

：車窓モードのときに、ⓢ×11。すると、１コンのL、Rの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●在来線を引く

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

●新幹線がバグる

：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもＯＫ）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード

：ステージ１「３５３１４ＤＦ」ステージ２「ＦＢＥ７２３Ｆ」ステージ３「８７５９ＡＢ３」ステージ４「９Ａ９６９Ｃ０」ステージ５「１ＦＥＢＤ７Ｂ」

●最強装備

：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを４つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを５つ取る。キャノン、レーザーの順に取れば、最強装備。

■海底大戦争

●面セレクト

：タイトル画面で、カーソルを「ＳＴＡＲＴ」に合わせて✚左上＋ⓢを同時に押しながら◎を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばＯＫ。

●スピード調整

：ゲーム中ポーズをかけて、Ⓐ＋R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、Ⓐ＋L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。

●無限コンティニュー

：コンティニュー回数が０になってしまったら、最後のコンティニュー画面のときⒶ＋ⓢを押しながらⓢを押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー

：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながらⓢ。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：２面から開始、UT：３面から、RH：４面から、MK：５面から、HT：６面から、YI：ボムを９個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：２Ｐで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、２コンでⓢ＋ⓢを押すと、効果音やヴォイスのテストができる。

■機動戦士ガンダム

●面セレクト

：オープニングデモ中、✚左＋ⓢ＋R1＋L2を同時に押したままスを押す。そしてそのままスだけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、面セレクトが可能になる。この面セレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっているので安心。

●モビルスーツを見る

：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する（エネルギー消費型の武器で、エネルギーを補充しながら撃つといいだろう）、画面には何の反応はないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。

■キングスフィールドII

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある）。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。

●魔法剣
：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。

●ＮＰＣを倒す
：ゲームに登場するＮＰＣを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなＮＰＣでもいつかは死んでしまう。しかも、ＮＰＣによっては、殺してしまうことでアイテムを入手できてしまう場合もある。ただし、一度殺してしまうと、２度と復活しないＮＰＣもいるので注意が必要。

■ぐっすんおよよ

●変態モード
：タイトル画面で、◎+ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト
：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+ス：アーケードモード(ノーマル)、L2+✚左上+㋜：アーケードモード(変態)、L2+✚右下+㋜：ＰＳモード(ノーマル)L2+✚左下+㋜：ＰＳモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをＯＰＴＩＯＮに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■くるりんＰＡ！

●パロパル国王を使う
：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。

●いきなりエンディング
：最初のロード中、１コンと２コンの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面がまっ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、△、□、ⓧのどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。なお、画面が黒くなるまではセとス以外のボタンに触らないようにすること。また、画面が黒くなった後で、どのボタンを押したかによって誰のエンディングが見れるかが決まる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード
：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

●アイテム増殖
：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。なお、ＰＳ本体によってできる場合とできない場合があるので注意。

■グランドストローク

●視点変更
：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。

●リプレイ中に視点変更
：リプレイ中にL2を押すと、リプレイの視点を変更できる。

■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐ側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。

■極上パロディウスだ！

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、ⓧ、ⓧ、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、◎×７、ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ
：「パロディウスだ！」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ
：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利メニュー
：ゲーム中ポーズをかけて、△+ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●面セレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら□+◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖
：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すれば、いきなり追加される。

■ザッツポン

●トメと戦う
：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどり行く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が３人とも全員トメという、隠し部屋に入って対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2+□+◎+✚左を押しながら１コンのス。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、２コンのL1+L2+R1+R2+△+◎+✚左を押しながら１コンの㋜と入力すればＯＫ。

●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2と、１コンのL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら１コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の、どちらでもＯＫ。

●エクセレントゲーム
：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのR1＋R2+□+◎と、１コンの□+◎を同時に押しながら１コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、２コンのR1＋R2+△+◎と、１コンの１コンの△+◎を同時に押しがら１コンの㋜でＯＫ。

●メーターぐるぐる
：「ロードブラスター」のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がＭＡＸを振り切る。

●音速を超える
：「ロードブラスター」のＰＳモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。

■ジグソーワールド

●ミニネタ
：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。

●データを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどちらかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

■ジャンピングフラッシュ

●雲を動かす
：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード
：６面までを100 万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で６段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■Ｊリーグ実況ウィニングイレブン

●新しい視点
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェに合わせてR1＋R2を押しながら✚左でアルタイルを選択することができる。

■スターブレードα

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ
：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ２Ｐ側にマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイが楽しめる。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、ＶＳバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「２秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればＯＫ。

■スペースグリフォンVF－9

●レベルを自由に調整
：ゲーム中、△+ⓧ+R1+R2+L1+L2を押しながら✚上を押すとレベルアップ、また、同じく△+ⓧ+R1+R2+L1+L2を押しながら✚下でレベルダウンする。

●武器無限使用
：ゲーム中、□+△+R1+R2+L1+L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが０になる。

■ゼロディバイド

●色変更
：１度クリアするだけでＯＫ。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。１コンで２Ｐ側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う
：最初から選択可能の８体のキャラすべてでクリアすると、(コンティニューＯＫ）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム
：２コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながら、ＳＰＥＥＤにカーソルを合わせ↖＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のＫＥＹ　ＣＯＮＦＩＧにカーソルを合わせ✚↖＋△を押しながら◎で面セレ。

●ＮＥＣＯ登場：
：総プレイ時間が24時間を越えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でＬ、Ｒの４つを押しながら決定で、イクストルがＮＥＣＯに。

●ＮＥＣＯを使う：
：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯを使って遊べるようになる。

●その他ミニネタ
：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと、２Ｐ対戦でステージを選べる。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面で㋝、R2、L1、□の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード
：ゲーム中スでポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける(ポーズは解除される)。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる
：「アーケードモード」でのプレイ中、１コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●すばやくコンティニュー
：コンティニュー画面になったら㋝を押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●隠しエンディング
：オプション画面の難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタート。

■出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト
：「出たな！　ツインビー」モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、１度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下で、ステージを変更することが可能になる。

●面を飛ばす
：『ツインビーヤッホー！』モードで、まずは普通にゲームを進め、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい)。この状態になったらスを押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、◎、◎、□、□、△、ⓧ、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。

●継続プレイ
：普段なら３ステージで終わってしまう「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モード。まずは、この「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モードでゲームを開始する。そして、ステージ３にいく前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ４が始まり、最終的に６まで遊べてしまう。ちなみに、１つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

■鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18.5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター
：２Ｐ側のコントローラで、✚上＋ⓧ＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う
：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

●簡単メニュー
：メインメニューでL1＋R1を同時に押しながら１Ｐモードを選ぶ。すると、キャラ名のみの簡易セレクト画面になる。

■闘魂烈伝

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー)／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、ⓧ、上、㋝と押し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部(レフェリー)／✚上、下、左、右、△、ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、ⓧ、下、ⓧ、下、□、左、△、上、◎、右、㋝と入力し、武藤にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／□、ⓧ、□、ⓧ、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、㋝と入力し、佐々木にカーソルを合わせて㋝。

●キャラが回る
：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。

●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。

●簡単秘伝必殺技２
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ)。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋△＋□＋ⓧを押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンの㋝を押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

●体験版キャラで遊ぶ
：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限があって最後まで遊べない体験版専用キャラを使って、そのまま最後まで遊ぶことができるようになる。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、◎、□、△、□、L1、L1＋R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後セを離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■ドラゴンボールＺ

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚上、△、下、ⓧ、左、L1、右、R1と入力。

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を４倍し、それに誕生日の数値を足して１１で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。０＝文芸部、１＝電脳部、２＝野球部、３＝水泳部、４＝演劇部、５＝美術部、６＝サッカー部、７＝バスケットボール部、８＝科学部、９＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加
：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。

●Ｑ＆Ａコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Ｑ＆Ａコーナー」に入れる。

●電話をかける
：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女のコの電話番号を◎、ⓧ、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。

●いきなりパワーアップ
：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。

●カラオケの曲を選べる
：１人の女のコと３回目にカラオケ屋に行き（３回連続は不良が出るのでやめよう)、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力する。すると、３曲の中から歌いたい曲を選べる。

●アルバムモード
：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に２コンで✚上、上、下、下、左、右、左、右、＋ⓧ、◎と入力する。

●戦闘で…
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、○、Ｘと押すとＨＰが１になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、ＨＰが5730になる。

●スピードアップ
：ゲーム中、２コンの㋜を押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。

●詩織のセリフが変化
：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが..」までし

か言わないが、あらかじめ２Ｐ側にマウスを差しておくと、「..好きです」と続けてくれる。
●能力値５７３
：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が５７３の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも５７３になっているので注意。
●みんな仲良し
：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値５７３のワザとの併用も可能。
●隠しゲーム
：①「ツインビータイムアタック」：２年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」：電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。
●スタッフの名前を登録
：名前入力画面で、㋝を押しながらL，Rの４つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。
●マスコットを動かす
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。
●ラジオを聞く
：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオ番組を聞くことができる。
●すぐに電話が繋がる
：休日コマンド画面で誰かに電話をかけたとき、電話のコール音が鳴っている間にⓧを押す。すると、ボタンを押した時点ですぐに相手が出てくれる。

■ナイトストライカー
●３大コマンド
タイトル画面で＋上、上、左、左、下、下、右。この後、Ⓐ、Ⓞ、ⓧのどれか１つ＋㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。Ⓐ＋㋜の場合：背景が２倍の速度でスクロール。Ⓞ＋㋜の場合：面セレクトが可能に。ⓧ＋㋜の場合：スコアアタックモードに。

■ハーミィホッパーヘッド
●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ２をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてＥＸＩＴを選ぶ。次にタイトル画面で「ＬＯＡＤ　ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。
●高速移動
：マップ画面で、Ⓞを押しながら＋キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。
●簡単クリア
：タイトル画面でⒶ＋Ⓞ＋ⓧを押しながら「ＮＥＷ　ＧＥＭＥ」を選ぶ。そしてゲーム中㋝＋㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝＋㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■ハイパーフォーメーションサッカー
●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1＋R1＋✚右＋Ⓞを同時に押しながらⒶを押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、２つの隠しチームが登場する。
●コンディション100%
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「ＴＥＡＭ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮＳ」を選び、✚右、右、左、右と入力する。すると、コンディションが100%になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2＋R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

■パチ夫くん
●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、Ⓐ、Ⓞ、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■ビヨンドザビヨンド
●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、リング類の増殖も可能。
●墓地で守りのリング
：まずはマリオンの城までゲームを進める。そして城下町の墓地を調べると、守りのリングを入手できる。

■ファルカタ
●名前変更＆情報屋と戦う
ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。
●パラメータを変える
パーティ決定の画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。
●サウンドテスト
：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「ＦＩＮ」と表示されたら、Ⓐを押す。これで、サウンドテストが可能になる。

■Ｖテニス
●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐと入力して決定すると、Ｍｒトンキンという隠しキャラが登場。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1＋R2＋✚上＋Ⓞを押しながら決定すると、Ｍｓトンキンという隠しキャラを使って遊べる。

■プライムゴールＥＸ
●旗を早く動かす
：チーム選択画面で、適当なチームにカーソルを合わせ、L2を押す。すると、L2を押している間だけ、いつもよりも早く旗がなびくようになる。ただし、風力が強くなるからといっても、特に試合には影響しない。
●新聞を早く読む
：まずは普通にゲームを始めて、試合を終了させる。そして、その試合の結果を読むことができる「日刊ナムコスポーツ」の画面になったら、１コンのⓧを押しながら✚キーを押す。すると、新聞のスクロールがいつもより早くなる。
●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ２コンを接続しておいてゲームを立ちあげる。そしてタイトル画面になったら、２コンの○を押しながら✚上、上、上、上、上、上、上、上、上、左、左、下、下、下、下、下、下、下、下、下と入力する。少し長く感じるが、上を９回、左を２回、下を９回と覚えておこう。ここで音が鳴ったらコマンド入力成功。後は「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同じチームを使って対戦することが可能になっている。なお、このときのゲームモードは、どのモードを選んでもかまわない。

■ブルーシカゴブルース
●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながらⒶを押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

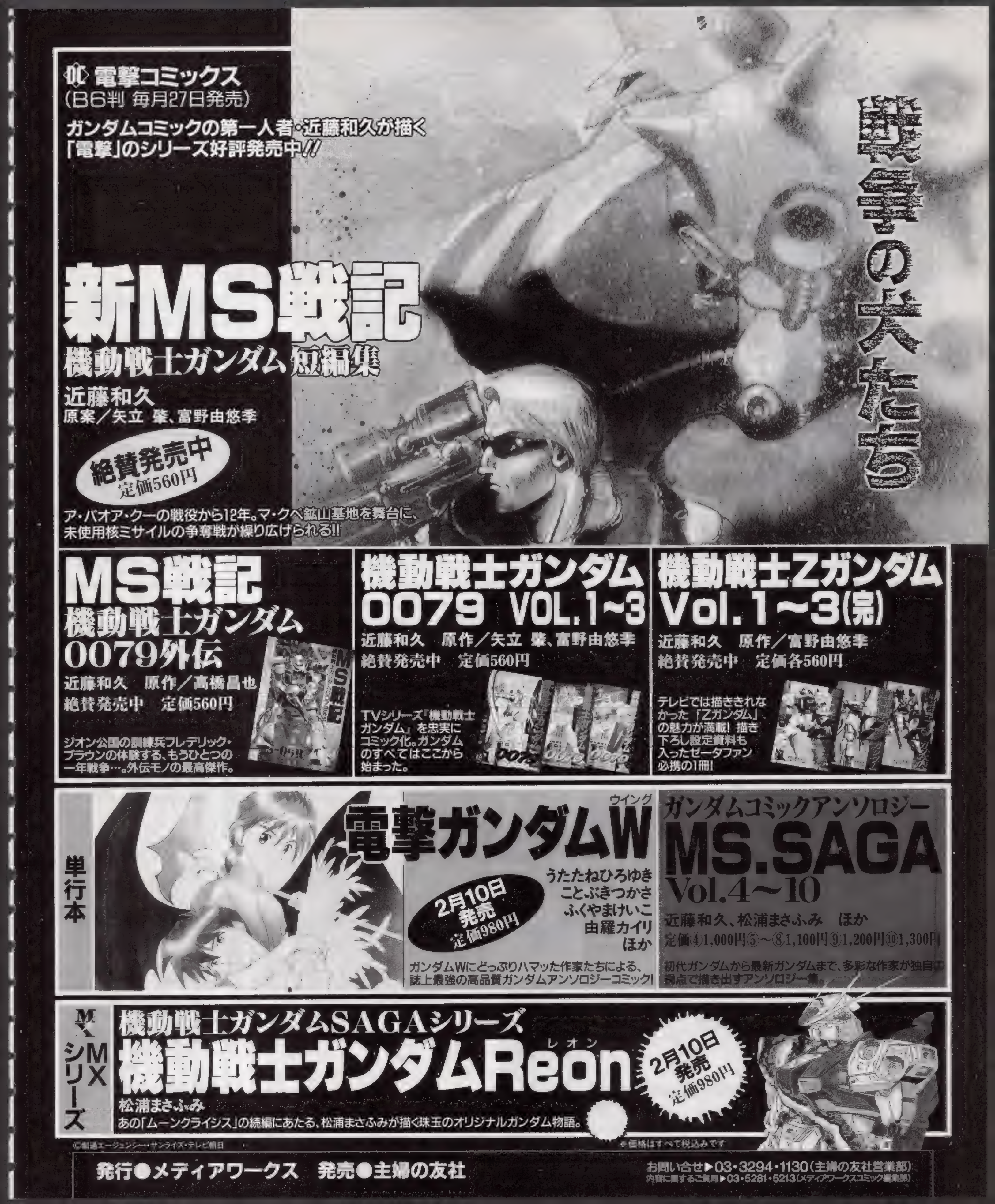
■ボクサーズロード
●スパーリング選択
：カレンダー画面のとき、Ⓐを押せば「スパーリング」を１発で入力することができる、
●休息選択
：カレンダー画面でⓄを押せば「休息日」の入力が１発で行える。
●簡単キャンセル
：カレンダー画面でⓧを押すと、とり消しが一発で行える。
●カレンダー１カ月移動
：Ｌ（またはＲ）を押すことで、１カ月単位の移動が可能になっている。
●試合中の隠し機能
：試合中に㋝を押すことで、カメラ視点の変更をすることができるようになっている。
●名前入力画面での隠し機能
：Ⓞを押すと空白の入力が行える。また、間違えたときは、ⓧを押せば取り消しすることができる。

■負けるな！魔剣道２
●魔剣道１号を使う
：タイトル画面でR1、L1、Ⓞ、Ⓐの順にコマンド入力。これで、魔剣道１号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。
●マケンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、Ⓞ、ⓧの順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。
●マネンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、Ⓞ、Ⓞの順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊ぶことができる。マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことに。

■モータートゥーングランプリ
●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト
●便利な隠しメニュー
：「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。
●デモの文字を消す
：「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、１コンのⓧを押す。

■リッジレーサー＆リッジレーサーレボリューション
●マイカー増殖
：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は４台）する。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●隠しカーを使う
：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、『ＲＲ』の場合、ＴＴに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。『ＲＲＲ』の場合、各コースのＴＴすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。
●旗を動かす
：『ＲＲ』で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。『ＲＲＲ』の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。
●フラッグ半透明
：『ＲＲ』のタイトル画面でL1＋R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。
●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。『ＲＲＲ』の場合、さらに＋キーで視点の変更も可能になっている。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。
●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。『ＲＲＲ』の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればＯＫ。
●コースを動かす
：『ＲＲＲ』で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。
●プリティレーサー
：『ＲＲＲ』のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、１発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。
●バックミラーオン／オフ
：『ＲＲＲ』で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消えてしまう。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンを押すと、再びバックミラーがつく。
＊文中、特に明記のない場合は、『ＲＲ（リッジレーサー）』、『ＲＲＲ（リッジレーサーレボリューション）』のどちらでも使用可能です。


DC 電撃コミックス
(B6判 毎月27日発売)
ガンダムコミックの第一人者・近藤和久が描く
「電撃」のシリーズ好評発売中!!
戦争の犬たち
新MS戦記
機動戦士ガンダム短編集
近藤和久
原案/矢立 肇、富野由悠季
絶賛発売中
定価560円
ア・バオア・クーの戦役から12年。マ・クベ鉱山基地を舞台に、
未使用核ミサイルの争奪戦が繰り広げられる!!
MS戦記
機動戦士ガンダム
0079外伝
近藤和久 原作/高橋昌也
絶賛発売中 定価560円
ジオン公国の訓練兵フレデリック・ブラウンの体験する、もうひとつの一年戦争…。外伝モノの最高傑作。
機動戦士ガンダム
0079 VOL.1~3
近藤和久 原作/矢立 肇、富野由悠季
絶賛発売中 定価560円
TVシリーズ「機動戦士ガンダム」を忠実にコミック化。ガンダムのすべてはここから始まった。
機動戦士Zガンダム
Vol.1~3(完)
近藤和久 原作/富野由悠季
絶賛発売中 定価各560円
テレビでは描ききれなかった「Zガンダム」の魅力が満載! 描き下ろし設定資料も入ったゼータファン必携の1冊!
単行本
電撃ガンダムW(ウイング)
うたたねひろゆき
ことぶきつかさ
ふくやまけいこ
由羅カイリ
ほか
2月10日発売
定価980円
ガンダムWにどっぷりハマッた作家たちによる、誌上最強の高品質ガンダムアンソロジーコミック!
ガンダムコミックアンソロジー
MS.SAGA
Vol.4~10
近藤和久、松浦まさふみ ほか
定価④1,000円⑤~⑧1,100円⑨1,200円⑩1,300円
初代ガンダムから最新ガンダムまで、多彩な作家が独自の視点で描き出すアンソロジー集。
MX MXシリーズ
機動戦士ガンダムSAGAシリーズ
機動戦士ガンダムReon(レオン)
2月10日発売
定価980円
松浦まさふみ
あの「ムーンクライシス」の続編にあたる、松浦まさふみが描く珠玉のオリジナルガンダム物語。
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)

ページに広がる大冒険! 電撃文庫
爆れつハンターSpecial 1
あかほりさとる
イラスト/臣士れい　定価520円
ティラに恋人が……!?　帝都をゆるがすギャグバトルの中、爆れつ初のラブコメが大展開!!
笑撃の「爆れつ」シリーズ番外編!!
絶賛発売中
2月10日発売!
漂流伝説クリスタニア 4
Crystania
水野 良
イラスト/うるし原智志　定価500円
漂流伝説、ついに感動の完結編!
クリスタニア最大の聖地"会合の地"へ向かうレイルズら一行は、神獣たちの御前に……!!
電撃ゲーム文庫
2月10日発売!
空の果てまで翔んでいけ!
央華封神 リプレイ2
友野 詳とグループSNE　イラスト/田沼雄一郎　定価780円
痛快!伝奇ファンタジーの、リプレイ第2弾!!
MEGAMI PARADISE
女神天国
アストロスターを探せ!
千葉克彦
イラスト/好実昭博、宮須 弥
定価520円
さまざまなメディアを征服し続ける超人気作!
©女神天国建設委員会
ANOTHER DAY, ANOTHER DUNGEON
ある日どこかのダンジョンで 下
G・コスティキアン
訳/安田 均、石口聖子
イラスト/吉富昭仁
定価640円
大好評の上巻に続き、またもやパロディ大爆発!
第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作!
ブラックロッド
メディアワークスの単行本
鮮烈デビュー!!
古橋秀之
カバーイラスト/雨宮慶太
横暦都市に立ちあがる黒杖の男——。魔導特捜官〈ブラックロッド〉現る!
小B6判
定価1,400円
「電撃大作戦」でラジオドラマも好評放送中!
気鋭の作家5人が織り成す、五つの龍物語
ドラゴン殺し
最新刊!
〈著者〉荒俣 宏　小沢章友　鳥海永行　山本 弘　中村うさぎ
〈イラスト〉天野喜孝　山田章博　西村博之　安彦良和　米田仁士
ファンタジー究極のテーマ「ドラゴン殺し」、5組の作家とイラストレーターのコンビがその「ドラゴン殺し」を主題に繰り広げる冒険譚。
四六判　定価1,900円
新幻想主義
ハードカバー・ノヴェルズ・フェア'96冬
全国有名書店で絶賛開催中!
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）

特集 時代を先取りするパソコンゲーム

―― Windows95がもたらしたゲーム業界の変革 ――

表紙は小嶺麗奈ちゃんだ!!

特別付録 1995~1996

電撃ゲームデータ年鑑'96

'95年のゲーム業界の動向のすべてが分かる!
また発売されたゲームのデータが完璧に分かる!
スーパーデータ付録68ページ!

PC9801 / PC9821 / Windows95 / スーパーファミコン / NINTENDO64 / プレイステーション / セガサターン / 3DO / PC-FX / NEO-GEO / ARCADE / PCエンジン / メガドライブ

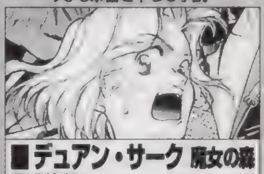
オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

3月号 2月8日発売 予価640円

電撃王独占3大企画

大人気!書き下ろし小説



■デュアン・サーク 魔女の森
深沢美潮●イラスト/おときたたかお

参加者1万人突破!読者参加ゲーム

■クリス・クロス
●イラスト/結賀さとる

■傭兵伝説クリスタニア
水野良とグループSNE
●イラスト/宝谷幸稔

3月号好評発売中!!

見て楽しめるビジュアルゲームマガジン

電撃PCエンジン

特別定価680円

60ページ大特集

PC-FXアニメ戦略の全貌に迫る

●同級生2・ユナFX・女神天国2など
人気タイトルの最新情報満載
●特報!リトルキャッツ(仮)・となりのプリンセス(仮)
●NEC HE・NECインターチャネルに聞くPC-FX1996年の展望

2大特集

声優写真集 まるまる13ページ
エンジェルボイス 草地章江

ハッカーソフトから真説しあわせうさぎまで25タイトル一挙掲載!!
どきももアングラソフトカタログ

人気連載

人気爆発読者参加小説
爆れつハンターSPECIAL
いよいよ最終回! きらめき高校の校則を検証
ときめきメモリアルの謎2

特別付録

爆れつハンター
キャラクターコレクション

©NEC Interchannel,Ltd.LICENSED BY elf.
©NEC Home Electronics Ltd. ©女神天国建設委員会/メディアワークス

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

会いたかったよ、君に・・・

あの名作RPG「エメラルドドラゴン」、「アルナムの牙」でおなじみの人気イラストレーター木村明広氏の初の画集がついに登場——。

©1996 木村明広

木村明広 画集

Pure White

ピュアホワイト

描き下ろしを多数含む木村明広美麗アートの集大成がここに!!

1996年春頃 発売予定

A4判変形／128ページ(予定) 定価2300円(税込)

※お近くの書店にない場合は、店頭にてご注文ください。

通信販売でのお申し込みも承っております。

お申し込み方法

お近くの郵便局より郵便振替にてお申し込みください。郵便局の窓口で振込用紙をもらい、下記の事項を確実に記入の上、料金をそえてお振り込みください。

◆用紙の表面
①口座番号…00130-8-717856 ②加入者名…いーず
③金　　額…書籍代十郵送代の合計金額
④払込人住所氏名…お客様のお名前(フリガナ)、御住所、お電話番号、年令。

◆用紙の裏
⑤通信欄…希望書籍名と冊数

◆代　　金
商品代金(2300円×冊数)十発送料金(1冊340円、2冊450円、3冊520円)の合計金額となります。

※発売日から、順次発送します。お届けについては1～3週間ぐらいかかることを予めご了承ください。(地方によっては多少異なります)

発行/ 株式会社ムービック 〒173 東京都 板橋区 弥生町 77-3 第一ビル Tel.03-3972-1992

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

今年初めての電撃コラムス。今年も5人のゲーム業界の鉄人たちが、いろいろ書いてくれることでしょう。みなさん、今年もどうかよろしくお願いいたします。いやあホントに。

プロデューサーってこんな感じ

TETSUJI YAMAMOTO

ゆるゆるPのたわごと

サヨナラだけど…ね？

学校が休みにはいるとうちの会社(SCEネ)に、小学生や中学生が見学に来る。その日も見学者が来てたらしい。打ち合わせに出ようとするPに声がかかった。見学者の質問に答えてくれという。打ち合わせもあるので、適当に笑かして手短に切り上げようと思い会議室に入ると、身長 150センチ位のガクランを着た男の子たちが目をキラキラさせておとなしく座っている。中学一年生くらいかなぁ、ホント、目が綺麗なのだ。Ｐにも青木にも、そんな頃があったなーなんて思うと素直に質問に応じちゃうことにした。

「ゲームってどぉ一やってできるんですか」とかの質問に、そりゃもー親切丁寧なP。ほとんど「こ～どぉ～もぉ電話相談室～！」って感じ。人間、年に10分間ぐらいはいい人になれるモンだね。「ゲームクリエイターってどうやってなるんですかぁ？」という質問があった時、何となくある人物を思い出した。

ワープの飯野賢治氏だ。彼は「Ｄの食卓」のヒットで有名になった、いわゆる「クリエイター」だ。彼とはＳＣＥが設立して間もない頃、逢ったことがある。それ以来、Ｐは個人的に飯野氏と逢うチャンスはないが、雑誌の記事を通じて彼の活躍ぶりは知っている。彼が「Ｄの食卓」を語るとき、その言葉は「熱い」し、尖ってる。きっと、心底自分の作品を愛しているんだろうな。目なんかギラギラしてるし。だから、「Ｄ」はヒットしたし、これからも彼は、きっといい作品を創り出すだろう。自分の作品をそこまで愛せるということがクリエイターにとって大事な資質の一つなんじゃないかな。青木のように、あっちこっちの女に手を出しているようじゃ、とてもクリエイターにはなれないのである（笑）。

ちなみに、質問した中学生には「愛があればクリエイターになれる」と応え、もちろんキョトンとされた。

ＰＳも昨年末、全世界で普及台数が 340万台を越えた。プロデューサーであるＰとしてはＰＳフォーマットは誰でも参加できるクリエイターの自由な「遊び場」になることが願いである。そして、どんどん尖った目をギラギラさせた素敵なヤツらと出逢いたい。

ところでＰは「JumpingFlash！２」「ポポロクロイス物語」「がんばれ森川くん２号」など、今春から担当タイトルが目白押し。この原稿も遅れまくりの大迷惑状況なので「Ｐのたわごと」は今回でおしまいである。読者のみなさん、ありがとうね。ＤＰＳのみなさん、プ企の青木に貴重なコーナーを提供してくれたことを感謝します。それじゃ、また、どこかで。ゆるゆるＰ。

PROFILE

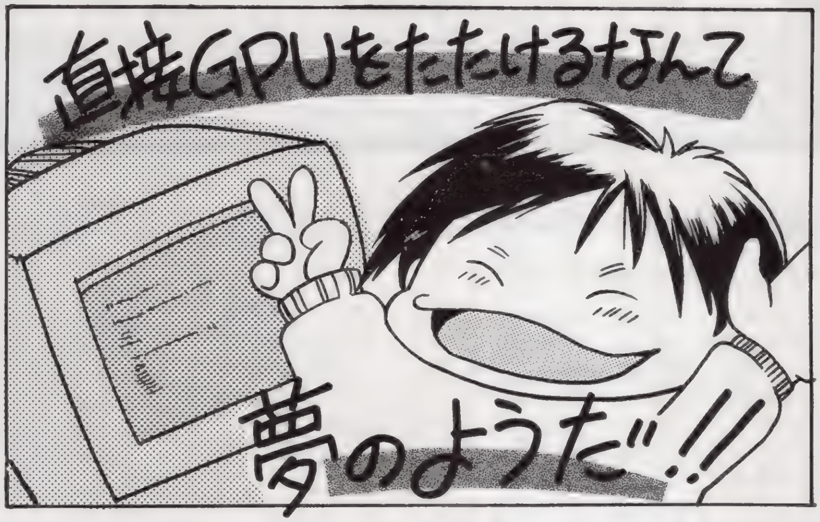
今回で山元Ｐのコラムは最終回です。ゲーム制作の裏側を鋭くえぐったかっちょいいコラムでした。お疲れさまでした。

イラスト／ＴＯＭ

COLUMNS OF DENGEKI

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

ハードを直接触ることについて

今回は久しぶりに、このコラムのタイトル通りに、プログラムに関したちょっと難しめの話をしよう。PSのハード（とくにGTEとGPU）を直接扱ってのプログラミングが許されることになったというニュースを聞いて、この原稿を書いているわけなんだけど、これがPSのソフトを制作する上でどんな意味を持つかを解説する前に、まずGTEとGPUとは何かというところから説明しよう。

簡単に言えば、GTEというのは Geometric Transfer Engineの略で、3次元のための行列演算（と三角関数の計算、光源の演算など）を実行するLSIだ。GPUはGraphics Processing Unitの略で、ポリゴンやらスプライトやらを描くためのLSI。PSの絵を描くLSIと3次元の計算をするLSIの総本山なわけだ。ちなみに、GTEはCPUの中に組み込まれる形で実装され、GPUは別のLSIとして存在する。

で、これを今までのゲームではどのように使っていたのかというと、ソニーの作ったライブラリ（ゲームで使うことができる部品の集合体）を使って間接的に扱ってきたわけ。どっちかというと、パソコンのプログラムに近く、それもそれなりに高度なOSがあるのと同じような使い方をしていたのだ。この方法だと、ライブラリのレベルで互換性があれば、仮にPSがバージョンアップしても動作するとか、ハードのバージョンの違いによって動かない…なーんてことがないってメリットがあるんだけど、そのかわり動作速度がちょっと（実はかなり）遅くなってしまい、実際にハードの限界とされる能力のせいぜい半分ぐらいしか出ないことになってしまう。

で、今までのPSではこれを直接、自分のプログラムでは触ってはいけなくて、ライブラリを通して使うようにということになっていたんだけど、これからは直接触っていい、つまりライブラリを通すのではない使い方をしていいよ、ってのが今回のニュースなわけ。別の言い方をすれば、今までは「ライブラリ」という名前のリモコンを通してＰＳを操作していたんだけど、これからは直接リモコンではできなかったような操作をしていいよ、ってことになったと思えばいいのだ。

ではこのＧＴＥとＧＰＵを直接扱えることで、なにが起こるか…それは簡単で「今までよりたくさんポリゴンが出るゲームを作ることができる」のだ。

というのも、先に書いたように、今までのライブラリを通して扱っていた方法では、ハードのパフォーマンスをフルに引き出すのは難しく、実際にハードが出せる力のだいたい半分ぐらいしか出ていなかったと思っていて構わない。それに対して、ハードを直接扱う（プログラマは「叩く」などと言う）方法なら、実際の能力の80%とか90%まで引き出すことができる（いろいろな都合で、だいたいそれぐらいが限界と思った方がいい)。具体的にいえば秒60枚で動く『リッジレーサー』（これは実際に試作され､ソフトメーカーや報道関係に公開された）とか『闘神伝』なんかを作ることが可能になるし、今までと同じ秒30枚でいいならば､2倍のポリゴンを動かすことができるわけ。

というと、いいことだらけに聞こえるけれど、じゃあ今までどうして「直接触る」ことを許可していなかったのだろう？

理由は2つあると思う。ひとつは明らかに「バージョンアップ｣､つまりハードの改良の事を考えていたのだと思う。先に書いたとおり、ライブラリを通していればソニーの考えた使い方しかできないから、仮にＰＳのハードをバージョンアップしたとしても互換性を保ち、「確実に動く」ことを保証できる。

そしてもう一つは「ソフトの質の安定」だろう。というのも、今までのゲームマシンのようにハードを直接コントロールするようなプログラムを書いていると、バグを取るときの対応も難しいし、なにより今までのゲームマシンと比べると非常に複雑なハードだから、使いこなすのが難しいという判断から、ライブラリの使用を義務づけるということもあったのだろう。

では、なぜ、今になって「直接触っていい」ということになったのだろうか。

それは作る側の要求が、ライブラリを通していたのでは実現できなくなってきたということだろう。というのも、ゲームマシンって奴は発売された後はパソコンのように簡単にバージョンアップできるわけじゃないし、パソコンほどの拡張性を考えられて作られているわけでもない。つまり、パソコンと違って、発売された瞬間から古くなっていくし、この進歩の激しい世界では発売された時には圧倒的でも、2年も経てば陳腐なハードになってしまう。しかも作る側の要求（プレイする側の要求でもあるけれど）はどんどん高度でシビアになっていく。これにライブラリで対応していたのでは、もうどうしようもない…というところまで来たということなのだ。まあこれは、それだけＰＳをシビアに使いこなすメーカーが現れたということで、ある意味では歓迎するべきことだろう。

まあなんにしても、ハードのとくにＧＴＥとかＧＰＵを直接触ることができるというのは、より高度なソフトが作れるチャンスが増えるということだし、別に使わなくて、今まで通りにライブラリを使っても、たいていの場合は十分なレベルのソフトができるのだから、ゲームを作る方法の幅が広がったということで、今回の決定は喜ばしいことではなかろうか？

近況

WINDOWS95のシステムを再インストールしたら、なんかグシャグシャになってエライ苦労しました。

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

仕事も遊びもGO! GO!

今年のお正月を海外で迎えた人は、なんと史上最高の人数でした。あの海外での華やかなお正月も良いものですよね。私のお正月は、「行く年来る年」を見ながら除夜の鐘を聞いて、近所の神社に初詣に行き、なかなか厳粛な雰囲気の中で新年を迎えることができました。これもまた良いものです。お正月休みは、家での～んびりお節料理にお雑煮に…たらふく食べて、初ゴルフを楽しみました。この時期日本のゴルフ場は芝が茶色なんですが、お天気にも恵まれとっても気持ち良かったですよ。そして、今年も私よしきくりんらしく、自然体で充実した良い仕事をしていきます!!大好きな車のレースなどにもまた出てみたいし、このところ力を入れている語学の勉強も引き続きしていきたいと思っています。仕事においてもプライベートにおいても、アンテナを広げ色々な分野に挑戦していくぞ！　何と言っても"継続は力なり"だもんね！　どうぞ今年も暖かい御声援をよろしくお願いします。

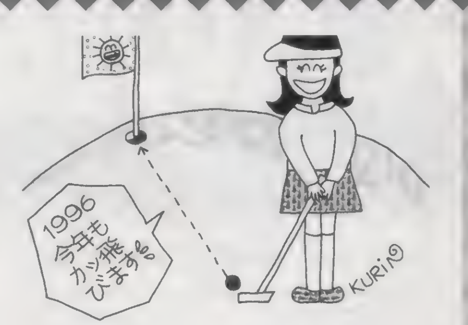
今年の初仕事といえば、『ときめき』のレコーディングでした。これは、今年３月発売されるＣＤ「もっと！　ときめきメモリアル featuring早乙女優美」の中に入ります。タイトルは「とりあえず…ヒロイン宣言」。

「とりあえず、ほら青い空宣言したよ♪。ポニーテールのヒロインはもう止まらない」。歌詞の内容もらしい感じに仕上がっているし、曲はゲームの中の優美ちゃんのテーマ曲をアレンジしています。楽しみにして下さいね。

今年の初レポートは、昨年12月に発売になった『ＲＲＲ』。私もとっても楽しみにしていたソフトなのだ！

実は発売前から編集部の方で何度かプレイしてみました。もちろん今回の目玉通信対戦も体験済み。特に「RRR」でいちばん気に入っている点は、背景が大好きな南の島の雰囲気になっていること。青い海が広がる中に水上コテージがあったりして、それはあのタヒチのボラボラ島を彷彿とさせるよう……。いいなぁいいなぁ、これだけでも私は酔ってしまいそうだぁ。そして、メインストリートを走り抜ける時、観客席からワーっという声が響くのも「RR」とは異なるところ。またこの歓声が気持ちよくて、思わずアクセルを全開にしてしまうのよね。それに今度はバックミラーが付いているから、追いかけてくる車もブロックできちゃうし面白い。やっぱり、期待されただけあってとても楽しめそう。この続きは、次号でまた熱くレポートしたいと思います。こりゃ幸先いいぞー!!

イラスト／よしきくりん



PROFILE

『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスなので、『RRR』のようなRCGならOK？

年が明けてもする事同じ？

みなさん明けましておめでとうございます。ＰＳが発売されてから１年がすぎたので、本体と同時に発表・発売されたソフト（もちろん、ＰＳというメディア自体の「売り」になるくらいのビッグタイトルですな）の続編が、バンバン登場していると思います。この辺を逆算して考えれば、ゲームの開発には大体１年くらいかかると言われてるのが、あぁどうやら本当らしいなって思えてきますよね。開発者にとってはこの「ゲームを開発していた一年間」というのは、本当にアッという間にすぎた感じがします。こないだ夏のコミケに行ってきたのに、もう冬のコミケが終わってる（笑）。オイオイ結局それか？

ハイそうです。というわけで、今回も冬コミのレポートなんかを交えて書いていきます。

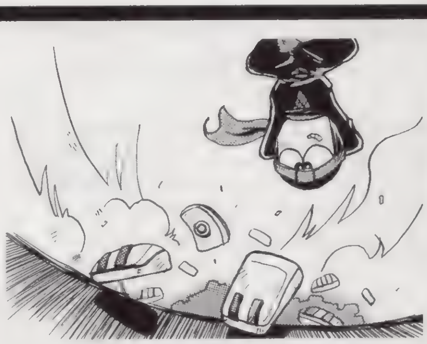
冬コミは、夏に比べて準備期間が短いので（冬コミと夏コミの間は８カ月、夏コミから冬コミまでは４カ月弱しかない）新刊の数はぐっと少ないハズなのですが、今回は「晴海で最期のコミケ」のためか、みなさん気合いで新刊を出しまくって（？）いました。

格闘ゲームの本は、相変わらずたくさん出ていたのですが、同人誌の基本にもある「みんなはこのゲームを厳しく言うけど、僕は好きだ」みたいなものが、今回は特に強く感じる本が多くて、「見て」だけでなく「読んで」面白い本が多かったです。夏・冬と通してみると、「あ、この人はポリゴン格闘に目がないな」とか、「この人は本当に、ココロの底からナコルルが好きなんだなぁ…」みたいに、たとえ会ったことがなくても、なんとなくその「人」が見えてくるのが、とにかく楽しいですね。さらに自分と同じ「想い」の人を見つけた時はもう最高。これぞ同人の醍醐味。

さて、最近は同人誌と同じくらいアツいコスプレですが、ネタの新鮮さの加速度が、急激にアップしてきてます。特にすごかったのは『闘神伝２』で、電撃ＰＳの編集の人と２人で、「おんやぁ？　雑誌の発表よりも早いのでは？」って首をかしげていました。

さて、コミケが終わったと思いきや、１月はガレージキットの即売会、ワンフェスがあるんですね～。まぁこれは言い訳にしか聞こえないかも知れないけど、最近のポリゴンゲーの開発には、「立体を把握する」能力が必要。実際に最近のアニメとかも、作画の参考に立体を起こすって言われてるし、何よりゲームキャラの種類や人気から、マーケティングをするんスよ、係長……。注：もちろん一部フィクションです。

イラスト／おおのけい



PROFILE

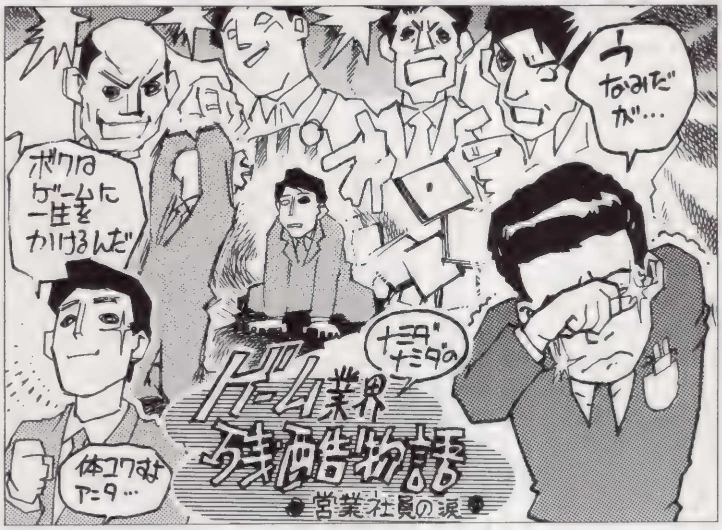
最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。PSのグラフィックツールを相手に、ムヒムヒ言う毎日を送る。

ドットの忍道

ゲーム業界ウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

PS業界 大人の話



イラスト／菅野博士

あこがれのゲーム業界!?〜メーカー編〜

お待たせしました。ご要望の多かった「ゲーム業界残酷物語」、いよいよ本腰を入れて再開しましょう。今回は「メーカー編」、特に営業担当の方の苦労話を中心にお話しましょう。皆さんのお手元にあるゲームソフト、その1つ1つがどのような制作過程を経て製品となっているかは意外と知られていません。そこで、この制作過程の一例にそってお話を進めていきましょう。

まず、ソフトメーカーはその経営年度（平たく言えば1年間）に、何タイトルのソフトで何本の売上を計上するかの予定を立てます。会社の規模や方針によって予定の立て方に若干の違いがありますが、会社としての運営ができて、社員がちゃんと食べていけて、なおかつ利益が出るだけの売上が計上できなくてはならない事は、どんな会社でも基本的に同じです。ただ、一般の製造業と大きく違うのは「ゲーム制作」という極めてクリエイティブな仕事と、ごく一般的な営利企業としての仕事が同居している点でしょう。この両者の板挟みで苦しめられるのがソフトメーカーの営業社員なのです。

年間の販売計画ができあがると、これに沿ってソフトの企画会議が始まります。ここでソフトのジャンル・開発期間・発売時期・開発予算・プロモーション計画などが決められます。当然お客様にいちばん近く、市場の反応を熟知している営業社員もこの会議に参加します。ところが販売戦略上最も重要だと思われる営業社員の意見はなかなか会議では取り入れて貰えません。なぜなのでしょうか。

実はソフトメーカー、特に中堅どころとして名前が挙がるような会社は、社長や重役がプログラマー等の技術畑出身者であることが非常に多いからなのです。この方たちは自分のゲーム作りの技術で会社を育てて来たのですから、他人の意見を聞きたがりません。「良い物を作れば必ず売れる！」というのが共通した"座右の銘"です。ところが実際はゲームとして良い作品だから必ず評価される、という具合にはいきません。他の大作や話題作と発売時期が当たって日の目を見なかった作品、通受けはするのだが一般のユーザーには理解して貰えなかった作品等々、良いゲームなのに売れなかった作品は相当数にのぼります。余談ですがゲーム雑誌の編集部内で流行ったりするのはこの手のゲームが多いようですね。

で、自信作なのに売れなかった怒りはどこにぶつけられるかというと、そう、営業社員なのです。「おまえらがしっかり営業してこないから売れなかったじゃないか！」というワケです。「…だから企画会議の時にそう言ったのに…」と心で思っても上司にはなかなか言えませんしね。

話を制作過程に戻しましょう。企画ができるとその計画に沿って作業分担と工程が決定されます。大抵の場合作品のランクによってまず「発売時期」が決定されます。「これは今年の最主力商品となるだろうから年末商戦に発売」とか、「夏休み明けのあまり売れない時期だけど、つなぎで少しでもいいから売上を作っておきたい」といった具合です。この「発売時期」から逆算されて制作スケジュールが決定されます。例えば12月1日発売予定とすると、量産と出荷で1カ月みるならマスターアップ(製品版プログラム完成)は11月1日、サウンドの完成は10月中だから7月にはスタート…と予定を割り振っていきます。作業はプログラミング・キャラクターデザイン・グラフィックデザイン・サウンド・シナリオといった具合でパートに分けられ、それぞれに前述のようなスケジュールが立てられます。

ところが予定はあくまでも予定であって、その通りに進行する方が珍しい、というのがこの業界です。プログラマーやデザイナーといった人種はスケジュールよりも仕事に納得がいくという方を重視しますし、凝ったプログラムであればあるほどバグ（プログラムのミスで見つけにくい）やトラブルも出やすいのです。そうすると、もともと基点であったハズの発売日がズレてしまうという最悪の事態が起こるのです。もちろんある程度の遅れは予定に見込んであるのですが、システムの見直しが必要になったりすれば数カ月の単位で狂いが生じます。

そうなるといちばん困るのが営業社員です。ゲームソフトは基本的に受注生産方式を採っていますから、発売日の2〜3カ月前には注文を締め切ります。そうすると問屋さんや小売店には3〜4カ月前から売り込みを始めていなくてはなりません。流通サイドには流通サイドの販売計画がありますから、発売日が変わったりすると大変な迷惑になります。そうして怒られるのはやはり営業社員なのです。

中小のメーカーではゲーム雑誌等のマスコミへの販売活動も営業社員の仕事です。変人ぞろいのゲーム雑誌編集部（電撃は別です…よね）にも通って少しでも多く紹介記事を書いて貰わなくてはいけません。ですが、マスコミ系は仕事の時間帯が夜中なので、大抵日中の営業活動が終わってから販促活動に移るのです（でも給料が2倍、というワケにはいきません)。ここでもゲームの仕様が変わったり発売日が変わったりすると大変なのはいうまでもありませんね。

■こうしてみるといいトコなしの職業ですが、あまりのつらさに会社を辞めてもまた違うソフトメーカーの営業職に再就職するケースがほとんどです。みんな本当にゲームが好きでこの仕事をやっているんですね。

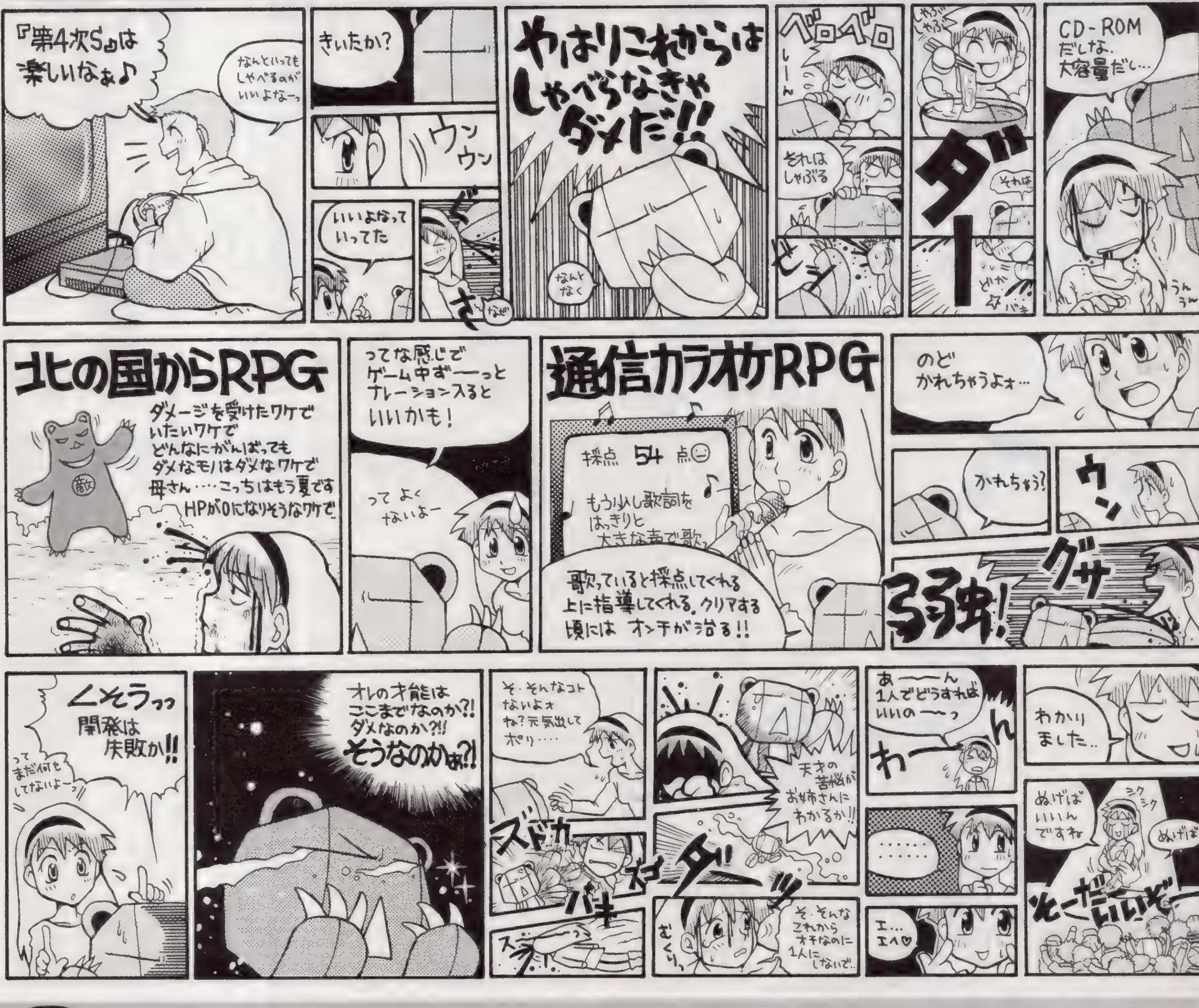
PROFILE

㈱ヤマギワOA担当専門係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけどかなり筋金入りのゲーム好き好きやさん（笑）。

愛と希望の読者さまページ

PS(プレイステーション)の奴隷

タメなんて言わないで。だって好きで好きでたまらないんだもの。一緒に堕ちていきましょう…ゲームの花園へ！



奴隷のど

PSの奴隷はついついプレイステーションにお金を使ってしまう、またはゲームにお金を使ってしまうオ・マ・ヌな貴方にお贈りする、必殺仕事人な読者様ページです。このコーナーへの参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて(描いて)、あて先明記でポストに入れれば、はいＯＫ。それだけで、ラッキー、みたいな奴隷ライフが完成してしまうのです。まあ、とりあえず書き、描き。ね？ どんな内容でもＤＰＳどはバカにしないから（笑・作ってる人間がバカだからね）。楽しいよ。

★増刊号　電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁！

祝！DPS1周年と1カ月！寒い心もドレイでカンパイ（って何かヤダなぁ…）

「PSのドレイって、どういうタイミングで採用が決まるんですか？　ついこないだ、トンでもなく前に送ったはがきが掲載されていてビビリました。ヒョットして最近まで届いてなかったとか？　郵便屋さんのせいなのかなぁ？　などと考えてしまうので、本当の所を教えて下さい」千葉県　小判鮫さん：

大公開ぁい！　DPSどの採用方法！　ってそんなにたいそうなモンじゃありません。実は、これまでに読者様から送られてきたハガキは全部ストックしてあります。で、毎月採用を選ぶとき、毎回最初っから見直しているのです。これが結構大変。毎月、多くのハガキが届くうえに貯まっているのは尋常な数じゃないモンだから……ハガキの選考だけで1～2日かかっちゃいます。でも、この方法なら今回採用されなかった人もいつかは採用されるかもしれないじゃないですか。担当編集がですねぇ、ボツっていう考え方がキライなんですよ。どんなハガキでも読者様が50円ハガキ買って、一所懸命、絵や文字を書いて、せっかく送ってくれてるわけですから。ね。だからハガキを送った次の月の号に掲載されていなくても、ガッカリしないで下さい。いつか、ひょっこり貴方のハガキが採用されてたりします。そんなとき、「遅いっ」って怒らないでくださいね。

「N６４っておもしろそうなんですか？　犬さんはスゴイってほめてましたけど」山形県　ろーそんさん：

う～ん、まだわからないですよ。玄人は性能だけで買っちゃうみたいですけど。発売と同時に『ドラクエ』『FF』なんていう大作があるわけじゃないし。とりあえず最初予定されてるのは「PSをキレイにしたポリゴンゲーム」ばっかりみたいですから。PSや、SS、新世代機持ってる人はしばらく待った方が賢いかもしれません。時間がたてば、きっと安くなるハズだし。

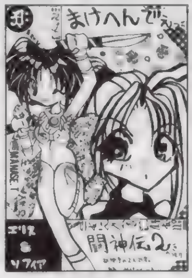
▲岩手県　伊藤勇太さん：ローズ……どう見ても波紋使いですよね。髪型ムチャすぎ。

▲京都府　龍王院弘SPさん：超常連の２人を並べてみました。今年もよろしくお願いします。

▲京都府　月子さん：いますよ、ほたるちゃん。ゲームに。なんでだかわからないですけど。

▲秋田県　くま子さん：どこかかたよった指導してません？　まったく違うことしてみるとか。

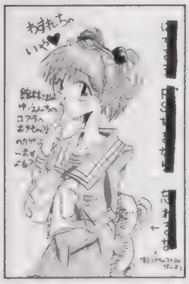
◀千葉県　矢條さとりさん：忍びとは……やはり悲しい宿命です。



◀兵庫県　まなせ貴也さん：大阪系の言葉を使う「戦う女の子」もいいですね。

◀新潟県　原みちよさん：武田くんよりも、こっちの方が……。

◀香川県　西藤芳竹さん：確かに強い。普通の男じゃかないません。



◀神奈川県　ししゃもさん：確かに。あの人含めて全員参加がいいですよね。

◀神奈川県　ぱん子さん：みんなが思っているその一言。ね？　カプコンさん。

◀大阪府　スギモトエサシノフさん：ババアってそんなみもふたも……良いです。

◀大阪府　ささきりょうさん：黒人系も欲しいですよね。うんうん。

◀埼玉県　剣之介さん：ネオジオCDZの方がショックですか。そうですか。

◀千葉県　ばうさん：片桐さんがいればいい？　鏡……しかも呼び捨て。

◀群馬県　市村道一さん：三島さん一家って濃すぎ。笑いのない家庭って感じ。

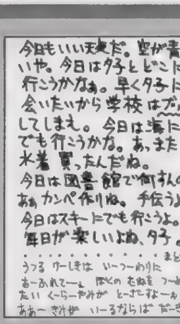
▼奈良県　ジョリ谷ピンタさん：個性あるキャラが108人。みんなそれなりに活躍してて。

▲福岡県　斬鉄さん：心の底からいやですねぇ。これは。いくら優しい心の持ち主でも……。

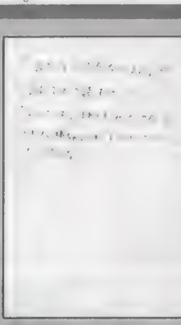
ロボコン０点な人 X

ハガキスペースが増えました。でも応募数の方はめっきり減っているので、文字の部分は今まで通りダラダラいきます。よろしく。　（ほ）

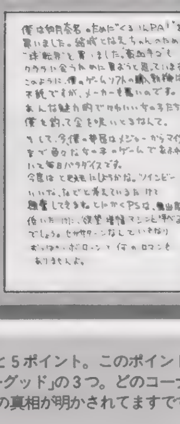
オタクの集団電撃PS編集部では、やはりというか当然というか、「エヴァンゲリオン」に話題集中。毎週水曜18:30になると、編集部にあるTVの前に人だかりができてしまいます。しかし、私はというと、その30分前に放送しているアニメにメロメロっす。年末にはLD-BOXまで買ってしまい（最初から１話も欠かさず見ているくせに）、既に後戻りできない領域に踏み込んでしまいました。後は己を信じて突き進むだけです。とか思ってたら３月で終わりなんだよな。せっかくPSでゲーム化も決まったばかりなのに。亜流（超失礼）でコレでは、セーラー某を見始めた日にゃ（実はほとんど見たことない）破産するなこりゃ。最近、壊れ方に歯止めがきかないっす。みたいな。



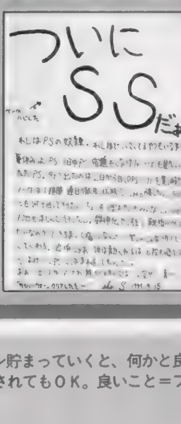
◀埼玉県　ポンゲルさん：危険信号が点滅しているかも知れません。どうしよう。



◀埼玉県　ダレ田一塁手さん：近所にハイパー中村っていうスーパーがあります。



◀東京都　れいひいさん：直じゃないのがいいですよねぇ。ロマンがあって。



◀大阪府　ショーキすぺしゃるさん：なんかいつの間にかXだっていう……。

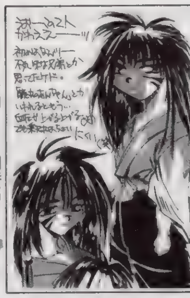
奴隷のど

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。オリジナルグッズの内容はとりあえず154ページでその真相が明かされてますです！

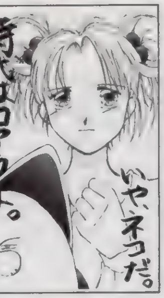
★増刊号 電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁!

◀岡山県 冴木出雲さん：確かに。でも楽しければ何でもありなのも確かなんですが。

◀千葉県 音駒さん：期待高まる「プリメ3」。増刊Sでも大特集です。

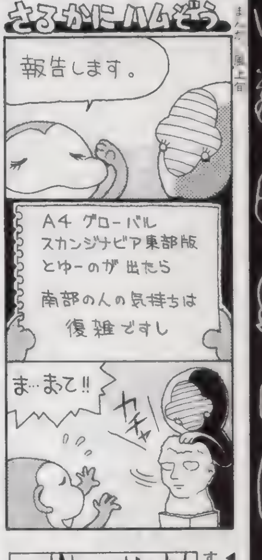


◀熊本県 島津弥七さん：人気高いです。この兄弟。特に女の子に。

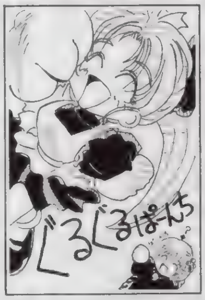


▲神奈川県 施門潮さん：目がマジなのがカッコイイ。そんなに力まないでも。

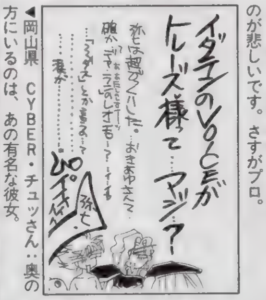
▲愛媛県 GRUさん：最後は自分の好きなメンバーだけでいきたかった……。



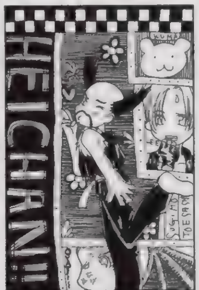
◀青森県 おさPさん：男らしいですよ。女の子っぽいですけど。



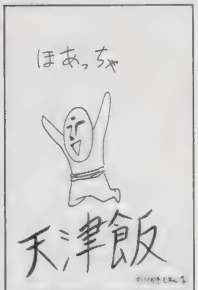
◀岡山県 CYBER・チュッさん：奥の方にいるのは、あの有名な彼女。



◀熊本県 島津弥七さん：結構はまってるのが悲しいです。さすがプロ。



▲大阪府 スギモトエサシノフさん：ちょっと可愛いのがイヤ（笑）。



▲大阪府 ハブラダニさん：普通はボツでしょうが…DPSどは普通じゃないし。

◀神奈川県 HIROKIさん：顔を赤くする平八はイヤ度80%。

「話題の『第4次S』ですが、声優オタクのボクとしてはグレンダイザー、デュークフリード役の富山敬さんが、去年亡くなったことが残念でなりません。好きだったんですよぉ。もしも今後「ロボット大戦」の新作がCDロムで発売されても……デュークは声ナシ。代役なんて認めたくないし」長崎県 松前備前さん：

う〜ん。これぱっかりはどうしようもないですよねぇ。悲しいけど、これ戦争（＝現実）なのよねってヤツです。ゲームの中やお話の中で悲しいシーンはたくさんありますが、現実世界の悲しい出来事に比べたら涙の重みや喪失感がまったく違う気がします。富山敬さんのような例（失礼かもしれませんが）がないと、なかなか気づきにくかったりしますが。昔、スレッガー特攻のシーンで大泣きした人間が言うんだから間違いナシです。

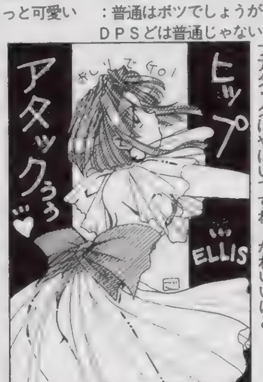
「いったいソニーはいつになったら、PSをもっと小さくしてくれるんだろう？ 家のTV前は現在、まさに渋滞状態。コントローラのコードが長い、又は無線仕様で、MDも使えたらなおグッド。カンタンに野外に持ち運べるこいつの名前は、ウォークステーション。ね？ そろそろ頼みますよ」兵庫県 ちゃんちきらーさん：

拡張計画でも昔似たような意見があった気がしますが、まさにその通り。ジャマなんですよねぇ。小さければ小さいほどありがたいなぁ。

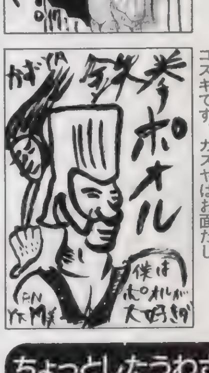
「何でもないハガキって、どういうコーナー名に送ればいいんですか」神奈川県 北斗珍拳さん：

DPSどだけでいいです。書いてある内容によって、自動判別されます。送られてきたハガキは全て、内容チェックしているので、安心して下さいね。まあ、コーナー名が書いてあった方がわかりやすくて楽ですけど（笑）。

▼神奈川県 有見翼さん：ファンには嬉しいSNKのPS参入。早くソフトでないかな。



◀滋賀県 ごぢうりさん：確かに、ダウン時のヒップアタックはやばいですね。かわいいけど。



◀愛媛県 Y下M美さん：ポールの鼻がスゴスギです。カズヤはお面だし。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

今月もバオウさんはお休みです。すいません。犯人は私です。昨日まで編集部にいたのに書いてもらうのを忘れてました。だから今月も私。ごめんね。〔魔〕

◀神奈川県 多奈竜さん：全然良いですけど犯罪はダメですよ（笑）。ね？ お願い。

◀熊本県 島津弥七さん：面倒らしいですねぇ、ガーターって。見るにはいいけど。

◀新潟県 Toneさん：このコーナーが初投稿。下がなくていいかも（トホホ）。

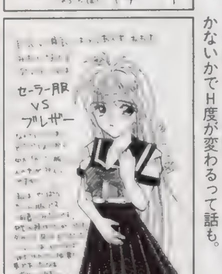
「どうして、女の子のハダカを見ると興奮するんでしょう？ まあ、ボクはノーマルなので当然、友だち（男）のハダカを見てもまったくドキドキしません。なのに……女の子だと……もう……不思議ですねぇ。こういうのって女の子にもあるんですかねえ？」北海道 粗塩風山さん：

スッゲーかっこいい男の子（タレントとか俳優とか）がヌギヌギしてるのを見て、女の子が興奮するという話は聞いたことあります。が、男のように「ハダカのためなら全てを投げ捨ててもいい」なんていう利那的な考え方はしないみたい。それこそ、男ってハダカ＝SEXなんていう単純なヤツが多いから。と、書いてきましたが、実際の所どうなんでしょう？ 女性の読者様（実は、このコーナー、男よりも女の子からのハガキの方が多い）。教えて。

「小さい女の子が……どうしても好きです。変態かもしれません。生きている価値はないですか？」茨城県 らっちょさん：

そんなことないですけど……手を出したりしちゃダメ。絶対。ダメ。ロリコンはそれ自体は全然悪い事じゃないと思うんだけど……下心バリバリでさわったりしちゃダメ。きっと。ね？ マンガや小説でガマンだ！

◀東京都 高中夏生さん：上がったお尻は確かにいいです。プルルン。



◀神奈川県 柴田絵里さん：首の所があるかないかでH度が変わるって話も。

ちょっとしたうわさ

「NASAの新型スペースシャトルにはPSが積み込まれているっていう話だ」静岡県 河野靖未さん：

ってことは宇宙で初めて動いた日本のゲームがあるかもしれないってことになりますなぁ（笑）。

「DPSのボツハガキを置いてある場所から、毎晩泣き声が聞こえてくるらしい」新潟県 りんりょうさん：

今年は豪雪で大変でしたねえって関係ないか。DPSにはボツハガキという概念がないので、このうわさはウソですな。（笑）じゃあ採用すんなよって？

「蚊取りマットはPSのメモリーカードとして使えるらしい」東京都 業魔電田さん：

そんなこと言われても…小さいよ？ マット。

奴隷のど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙のみOKとなっておりまする。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに県名と名前を書いてね。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。そして、基本的にハガキ全面がコピーでの参加は認められません。これまた要注意です。まったく注意ばかりでまいりました。くんくん。

★増刊号 電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁!

まんが／TOM・イラスト／NDO

◀秋田県　市藤にたかさん：ナル様参戦を期待していた人は多かったみたい(笑)。

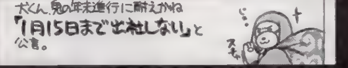
◀北海道　マッチョ皆川さん：きちんとした移植をお願いしたいものです。

ハードの神様の犬

もう96年か……。去年はゲームソフトの購入数が激減してLDソフトをバカ買いした1年だったなぁ。「アイドル防衛隊ハミングバード」は終わっちゃったし、「魔法騎士レイアース」も終わってLDでしか海ちゃんとは会えないし、良くも悪くもLDソフトがたまった年ですよホント。しかも、どこがおもしろいんだかわからないけど、なぜかメロメロな「ウエディングピーチ」のBOXが欲しくてたまらん。前々から自分はダメなヤツだと感づいていたけど、ここまでダメだとは参った。お願いだから、「買え買え」と呼らんでくれ! うききくん、ちくちりくん! ここで我慢しきれず買ってしまうと、LDを350枚以上持っているライターのSをバカにできなくなるから。でも、稲中のLDが万が一出たら買います。即買いです!　内臓売ってでも買います(バカ!)(犬)

で、ハードネタに目を向けると、今年の注目は、N64、M2、DVDプレイヤーの3つでしょう。PSもかなり強力なライブラリが出回るって事で、2年目の飛躍に期待。でも、ハードのコラムなのでソフト系の話しは却下。今回も、前号の続きでN64ネタ。

前回はRumbusメモリについて少し触れたよね。速いメモリだということは何となくわかってもらえた(?)と思うけど、注目すべきはRumbusメモリ専用の拡張スロットを装備している点。早い話が、ワークやビデオRAM、フレームバッファに使われているRumbusメモリだけを拡張できるってわけ。なぜ専用スロットなのかというと、"デジタルロジックのインタフェースが一般的なもの(C-MOSやTTL系)とまったく異なるもの"だからだ。ちょっと難しかったかな?　ようするに、ゲーム機やパソコンを設計するために使用されていた今までのデジタルロジックとは違うから、ROMをアクセスするカートリッジスロットや磁気ディス

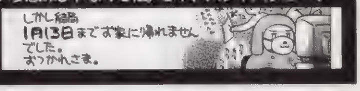


クユニットなどを接続する拡張スロットとは"電気的に互換性がない"のだ。だから、Rumbusメモリを使用するには特殊なインタフェースが必要で、このインタフェースのことを"Rumbusチャネル"という。どう?脳ミソのシワが増えたでしょ?

でも、どうして特殊なロジックが必要なのかというと、Rumbusメモリの動作が250MHzと超高速なため、今までの標準ロジックでは動作が不安定になりがちなうえ、高速クロックによる不要電波が空中に放出されやくすくなって、ハードウエア全体の設計が難しくなっちゃう。だから、高速動作しても電波放出をやわらげられるように電気的な信号振幅を小さくして、基板にチップを実装するときのパターン線の長さも10センチ以内と決めたというワケ。こんなふうに、RumbusメモリにはRumbusチャネルという専用インタフェースや基板の設計方法が定義されていて、さらにメモリチップの設計方法までもが決められているというスゴさ。このことをすべて含めて"Rumbus仕様"と言い、この仕様どおりに製造したチップを使って、仕様どおりにロジックや基板の設計をすれば100%の動作が保証されるのだ。今までに発売されたメジャーなコンピュータでRumbus仕様のメモリを使ったのは、去年の夏に出たSGI(シリコン・グラフィックス社)のワークステーションIndgo2 IMPACTしかない(と思う。自分の知識では)。

すんごく真面目で難しい話をしちゃったんだけど、一般のゲーム誌では語られないような技術が盛り込まれているってことを言いたかっただけ。機能的な部分では、テクスチャ画像が拡大されたときに画素が粗くなるの防ぐミップマッピング処理とインターポーレートテクスチャ、画像の輪郭に出るジャギ(ドット絵に出るガタガタとした斜め輪郭の階)に中間色を配置してジャギを目立たなくするエッジ・アンチエイリアシング処理、計算ずれなどで起こるポリゴンとテクスチャの描画ゆがみを直すパースペクティブ補正、各ポリゴンに画素単位で奥行き値(Z)を持たせて画素単位の陰面消去ができるZバッファのサポート、そしてMIPS社とNECが共同開発した64ビットのRISCプロセッサR4300iの搭載など、今までのゲーム機にはない機能満載の末恐ろしいハードだ。他にもスゴイ機能と能力があるんだけど、コレばかりは業界のトップシークレットなので、口が裂けても言えない、言えません!

で、こういうふうにハードの事だけ書くと「要はソフトしだいだよ」と多くの人は言うよね。確かにそうなんだけど、ハードウエアのパワーはソフトの実となり肥やしになると確信している。自分はね。考えてもみれば、過去に出た傑作ソフトは「そのハードのポテンシャルなくしては実現できなかったもの」がほとんどだ。たとえば、発売前はあまり評判の良くなかったSFCが、ハードウエアの機能である拡縮回転とラスタ割り込みを使って「F-ZERO」を作った。その当時のライバル機であるMDやPCエンジンには逆立ちしたってマネできない処理で実現させた面白さとインパクトがあったでしょ?SSは「バーチャファイター」、PSだって「リッジレーサー」など、過去のハードでは実現できなかったソフトばかり。間違ったってSFCで同じモノは作れない。だから自分は「ハードも要はソフトしだい」なんて言い尽くされた当たり前の言葉はキライです。表だっては見えないけど、新たな感動を与えてくれるおもしろいソフトはハードウエアの使い方がすごく上手ですよ。ハードの機能を使うだけっていう意味じゃなくてね。じゃ、スチャバラビー!



読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい(ハガキ1枚に書ける程度の文章で)。採用された作品には10ポイント差し上げます。次回のこのコーナーの締め切りは2／8消印有効。またまた締め切りキツイですな。同時にイメージイラストも大募集中!

●前回のあらすじ：ボクは、魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、パーティに見捨てられた魔法使い。とりあえず、延命の材料になるというバラス鳥を探そうとするのだが、突然、背後でうなり声!　が現れたのはモムクじゃらの動物と女の子。ボクはその娘に自分の名前を告げようとする。「ラムダス。ラムダス・ホーン・2世」貴族のお遊びならヤメとけといわれ、なぜボクが捨てられたのかを教えてくれると言う——

「(実はね、この森には)魔法使いの呪いがかけられてるのよ。その力に応じて魔物が吸い寄せられてくるっていう。あなた、この森から出たら自慢していいわよ。今はレベル3だろうけど、将来大物になるはずだから」

「え?　な、なぜさ?」

「あなたのパーティ、かなりの大物モンスターに襲われたしょ?　それはあなたの潜在能力が高いからよ。呪いってばたまに、秘められた力にも反応するのよねぇ」

ハッキリとモノをいう女の子だ……ほめられてるのか?肩の獣は相変わらずグルグル言ってる。あれ、そういえば彼女の名前を聞いてなかった。

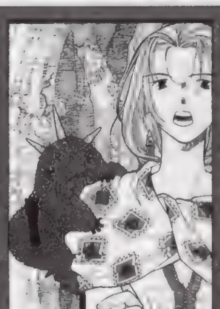
「わたし、ローディン。この森に生きる民よ」

「キミが正しいなら、ボクと一緒だと危ないんじゃないか?」

「ふふん。この森で生きてるっていったでしょ?　私たちのまわりに結界を張ったわ。で、昨日の夜、あなたの元お仲間にさっきの情報を耳打ちしたのもあたし。あ、黙って聞いて。未来の偉大なる魔法使いに手を貸して欲しいの。

実は——

神奈川県　安島正樹さん



◀東京都　祥人さん：さすがに一カ月待つと世界にぴったりなイラストが(涙)。

ランキング一覧	
160	伊藤勇太
150	龍王院弘SP
145	ささきりょう
140	祥人
140	りるひな
135	柴田絵里
130	スギモトエサシノフ
110	雨水
100	島津弥七
95	吉永永吉
95	288
90	蘭弥弦
90	ポチ
90	施門潮
90	多奈竜
85	山内みりゃ
85	てるリン
85	DDT95
85	ズバットPS
75	市藤にたか

なんと、トップ入れ替わり!　果たして次号は?

●70P：一郎アキラ、気分爽快、犬彦砦、マッチョ皆川、国士無双●65P：いんさいどまいはーと、鉄脚、TERA●60P：ぐみ、文月美和●55P：まみこ、ごぢうり、HEXA、さらめんミハル、山下こいつ、れいひい●50P：中重仁里、ジョリ谷ピンタ、神龍蒼、市村道一、小泉英夫、近江せにょ、Ke太郎、ROホーミング、サモキン、●45P：キントキ萌葱、真嶋勲、佐伯真雪、なたねからす、寿太郎、鯨伏あい、MISE、時定龍也●40P：叫ぶ竜神、大宮ゆう、ちゃたろう、たかたか、炎のサスカッチ、セニョール坊田、青色Tシャツ、雲丹の平造、たまる、一寸

賞品について

賞品説明でごじゃります。何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは3月末の号で1回リセット。上位は下の賞品以外にもイロイロさしあげますので、みなさん入賞を目指してがんばってほしいのです。

ポイント累積によるプレゼント対象賞品

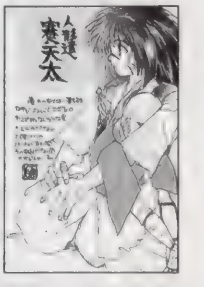
1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。シリアルナンバー入りで登場。ランキング優秀者氏名も収録?

2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。

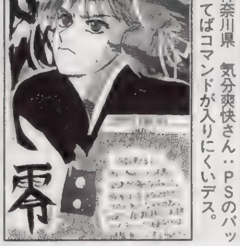
3：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス!あり。

▶京都府　緋瑠らきとさん：確かに。あの終わり方は「2」に期待ですよね。

▶千葉県　鳳林堂さん：連打で燃えられるかどうかがこのゲームの別れめ?



▶沖縄県　ke太郎さん：前評判はソレほどでもなかったけど……の賽天太さん。



◀神奈川県　気分爽快さん：PSのパッドってばコマンドが入りにくいデス。

◀滋賀県　ごぢうりさん：手が大きくてかわいっです〜。外道だけど。

◀東京都　ぐみさん：アレックスってば……ちょっと怖いんですもの。

奴隷のど

大人気不定期連載・電撃サターン!　まずは、嬉しいトピックから。メサイヤから「ラングIII」情報です。先日、制作記者会見が行われ、今夏発売正式に決まりました。うるし原先生のキャラデザなど、お見せできないのが残念ですが期待しましょう。アニメもバリバリですぞ。次はおハガキから。「はがきこないんですって〜」神奈川県　島崎くん：おかげさまで何通かきました。ありがとう。今後ともヨロシク。ところで編集部のみんなは今「デビサマ」にぞっこんです。「某6」はそっちのけです。ハハハ。

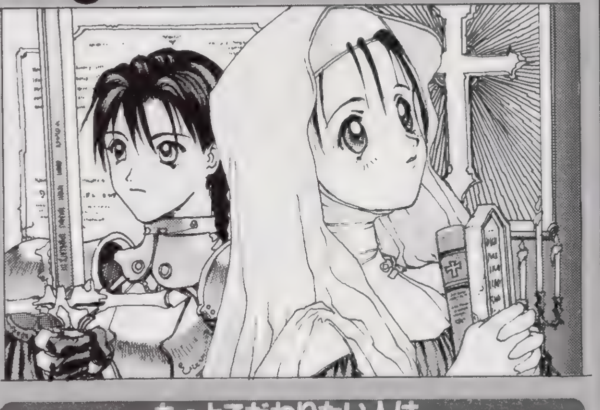
★増刊号 電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁!

参加冒険者大募集

Nights of Knights

超お手軽な読者参加RPGが電撃PSでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」とでも呼んで下さい。田川陽介じゃないよ！ ルイルイって叫ばれ。 (隆)

超カンタン！「第4次スーパーロボット大戦S」はしゃべるキャラとしゃべらないキャラの差が大きすぎて愕然っていうのに、まだ『ドラクエ』『テイル』『デビサマ』どれもエンディング見てないなんて贅沢な悩みですかねって、拳握りしめて「キミよぉ～走れ～」とかXっちゃった日にゃ、年末セガ松下提携なんてビビらせといて年明け早々違うよんってなニュースが気になるのぉってぐらいカンタンな読者参加型ハガキRPGです。送ってもらったキャラをコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPG！ って説明してるとなんだか中身なさそう？ 下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。ポストにGOで大丈夫です。誌面に載るかもしれません。DPSは絵のうまい人ばかり採用されて、ハガキが送りにくいなんて思ってた人にもピッタリ。いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなので、数値のこううんでない、貴方自身の運も関係しちゃってますが。優勝した人は大枚15ポイント！ たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたも即参加だ！ キャラを作るのは、かなり楽しいぞ！



手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	合計値を25にするようにする
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業	[illegible] ①、②またはA～S
開いた場所には特徴やイラストを！	
住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。25以上だと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないダメかな？ MVPは無条件に載るけど、他はなんか力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。ダメ？

さて今回のクエスト６は大陸南部のジャングルに点在するロートグラムの遺跡から。現在発掘されている遺跡は全部で９つ。数値の他に今回はどの遺跡を探索するかも、ハガキのどこかに①～⑨、又は⑩（＝自分で遺跡を探す）明記して下さい。南部しかもジャングルの熱帯地方なのでかなり熱い戦いになることは必然。要注意です。

締め切りは次号（４月号）発売日の２月29日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「DPSど6」だけで大丈夫。締め切りの関係上、次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では１月号募集分を発表)、今回の募集分は次の次の号、５月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいですが許して。参加まってま～す。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★

４月号	２月29	発売号	（２月号発表＋６月号分募集)
５月号	３月末	発売号	（３月号発表＋７月号分募集)
６月号	４月末	発売号	（４月号発表＋８月号分募集)

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ない。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

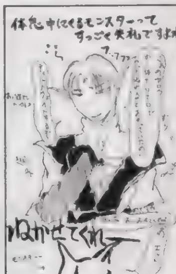
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。注意。

1月分の発表は次のページ

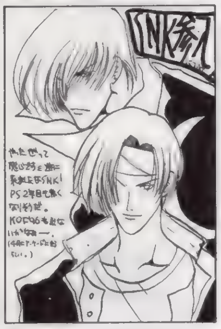
夏はトロワくん買いまくりよ～♫

◀茨城県 びーちょさん：オレの、歌を聞けぇ！ な展開はあるんでしょうかねぇ？



▶佐賀県 カインのお嫁さん：イタタ。特にPS版はコンティニューに時間かかるし。

◀福島県 斑さん：遅れたから「ヴァンプ」に「ZERO」のキャラ登場？ だといいのに。

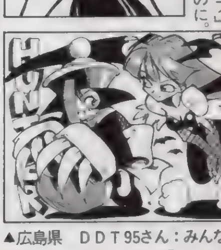

▲奈良県 ジョリ谷ピンタさん：いおりんやきょー様ファンは超ラッキーってヤツですよね。

▲愛知県 中重仁里さん：トレイシーのボイス気に入りましたか？ 修行になんないよ！

▲福島県 ポリゴン狂さん：どこから見てもあっちの世界の人なソフィアお姉さま。

▲兵庫県 関豊さん：楽しいイベントがたくさんありましたよね。もっとぉって感じでした。

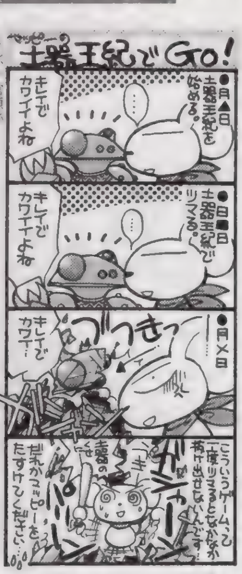
▲北海道 マッチョ皆川さん：イヤすぎ。編集部ではライターの城さんがそっち系です(笑)。


▲広島県 DDT95さん：みんなもう、「ハンター」でも「ヴァンプ」でもよくなってます？

奴隷のど

ども（ち）です。身も心も「エヴァンゲリオン」に染まってます。１月13日現在、15話まで見ました。あと11話しかないのかと感慨にふけってしまいます。オリジナルのアニメが少ない昨今、今年（'95～'96）は「エヴァ」、「ガンダムW」、「イサミ（個人的趣味)」とちょっと恵まれていたのかも……。コミケでも「エヴァ」と「W」の同人本多かったですよね。来年の「ガンダム」は「W」の逆バージョンという噂も……。美人のレディーアン特佐のコスプレが見れてちょっと嬉しかったし。

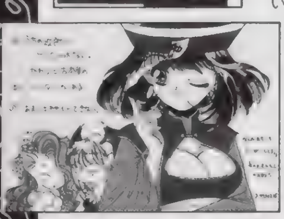
★増刊号　電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁！



◀富山県　操亜騎さん：いやあの……PC版は……PS版、ガンバって欲しいです。

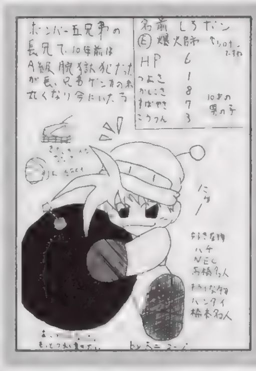
◀神奈川県　気分爽快さん：思ったら吉日。高いけど買いなのです（悪魔のささやき）。

◀兵庫県　真嶋勲さん：レイちゃんは良いですよねぇ。いたくて。包帯だし。



▲京都府　月子さん：おもちゃ屋さん、駄菓子屋さんとかにもありますよね。

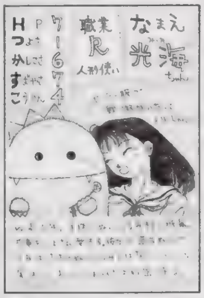
Nights of Knightsクエストナンバー4発表

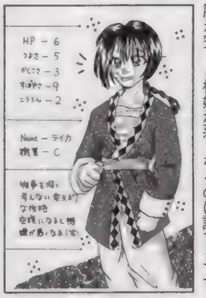


MVP

◀神奈川県　大ニコージさん：キライなモノの定義がいまいちハッキリしませんが（笑）、とにかくもっとも勝ち抜いたで賞はこのコのものです。爆火師は火の属性をもつので、寒い場所で最も活躍するんですが、実はちょっと広めの場所などでも大活躍。地雷しかけたり、大筒ぶっ放したり、やれることがたくさんあるから。他に勝ち抜いていた水の魔法使いなんかをバシバシケチらしておりました。

クエストナンバー4・アカシヤのルビー奪回：今回のクエストは大陸南部の火山地帯、幻火の塔でのクエストでした。塔最上階の祭壇からアカシヤのルビーを取ればOKという内容。火山地帯なので有利なのは当然水。しかしこの塔は太古の巨人族の遺跡のため廊下などは非常にビックサイズ。結果、剣をブンブン振り回すこともデキ、素早いキャラが有利。魔法使いにはちとツライ戦いだったかも知れません。ということで、予想通りそんなキャラが大活躍！　計算方式が間違ってなくてあぁ良かったって感じですね。





◀神奈川県　SAFACAさん：まあ、お腹が空くと機嫌が悪くなるのは誰でもです。

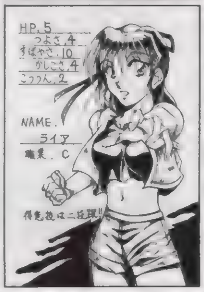
◀青森県　おさPさん：これ以上は秘密といわれても……人形使いだし……。

◀神奈川県　近江せにょさん：あの、名前はカタカナでないと……。

◀長野県　施門あまねさん：妖艶でかっこいいです。獣はもうドレイ。

◀新潟県　りるひなさん：戦士にしては賢すぎですかねぇ？　いやいいですけど。

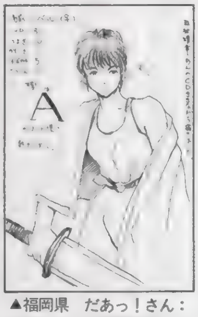
◀埼玉県　TERAさん：自分で描いて納得できないと言われても（笑）。



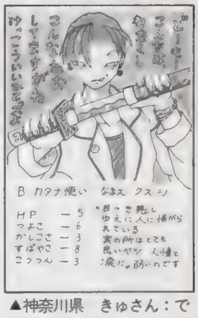
◀長野県　施門あまねさん：聖騎士らしい聖騎士でいさぎよいです。

◀福岡県　風騎せりすさん：2段蹴って簡単なようで普通なら超難しい技ですよね。

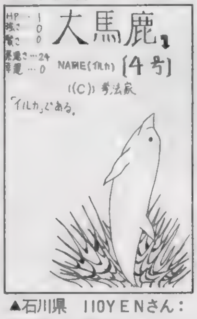
▲千葉県　文月美和さん：イテテ。ペンギン泣いてますよ。実際。



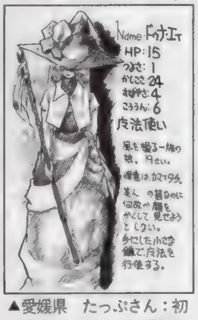
▲福岡県　だあっ！さん：低血圧そうな雰囲気がでてます。ボーッとしてそう。



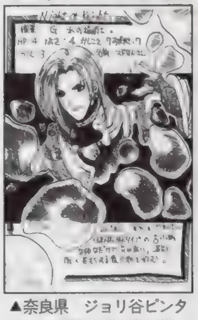
▲神奈川県　きゅさん：でも顔はかなり怖いですよぉ。刃物持ってるしって当然？



▲石川県　110YENさん：拳法家って言われてもどの辺で拳を固めるのでしょう？



▲愛媛県　たっぷさん：初心者はMACの方が窓95よりも楽ですよ。絶対。



▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：湿気に強い食べ物って……干し柿とか？

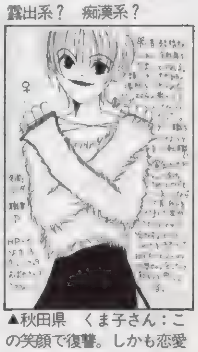
▲富山県　丸太屋業平さん：ヤングマンというよりはただのお子様……（笑）。

▲福島県　Hoshiさん：さびしがりやの……って友だち少なそう（笑）。

▲秋田県　市藤にたかさん：かっこいいけど変質者。露出系？　痴漢系？

▲宮城県　一郎アキラさん：中学生にしてそのバディ。あなどれませんねぇ。

▲東京都　沢樹春さん：使い終わったらまた編むっていうのがかっこいいです。



▲秋田県　くま子さん：この笑顔で復讐。しかも恋愛関係。怖いかも知れません。

奴隷のど

もうすぐワンフェス（ガレージキットなんかを売っているコミケみたいなもの）です。今年もいっぱい買うぞ～（作らないけど……あくまでも買うだけ）。たぶん今回は「エヴァンゲリオン」関係のモノがいっぱい出るだろうし。アスカちゃん（未完成品）でオレの部屋をいっぱいにするんだ～！　この原稿を書いているのが1／？でワンフェスが1／15。楽しみだな～。（ち）も行くし、犬くんにもいろいろ頼まれたし，仕事が残っている気はするが、まぁいいか。で、実際どうなったかは次のページ。

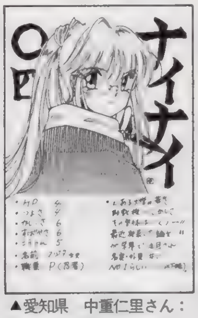
★増刊号 電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁！

「名前：グラバーズ／HP：8／つよさ：3／かしこさ：4／すばやさ：7／こううん：3／職業：P／忍者の家系に生まれたばっかりに、忍術を仕込まれてしまった可哀想な女の子。家を捨てるために冒険者になったのに、ピンチになるといつの間にか得意の忍術で切り抜けてしまう。で、自己嫌悪に陥るのが得意技。世間知らずでかなりダマされやすい」京都府 栢緒論法さん：

「名前：シーラ／HP：5／つよさ：8／かしこさ：1／すばやさ：8／こううん：3／職業：S／誤って自らの父と母を殺してしまった暗い過去を持つ少年。女の名前なのはその美しさをいかしての暗殺が仕事だから。今回は冒険者になって初めての仕事である。自分が不利になってくると自律神経が不安定になり、正確な思考能力を少々失ってしまうのが弱点。」

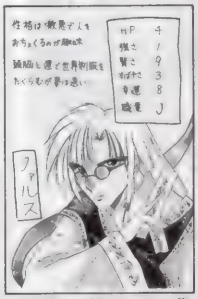
▲高知県 葛生千夏さん：ソレぐらいの年頃は感情の起伏が大きいから。

▲埼玉県 なたねからすさん：ほしいっていわれても……（笑）。楽しそうです。



▲愛知県 中重仁里さん：忍者が有名になっても……変装すればいいんですね。

▲東京都 祥人さん：ダンナの目つきがいいです。娘も。親子って感じ。

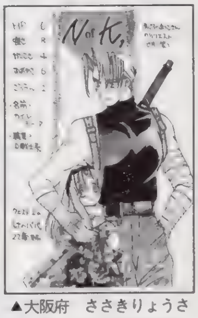


▲大阪府 柴樹れいん：夢は遠いんですか？ 賢さ9あればあるいわ……。

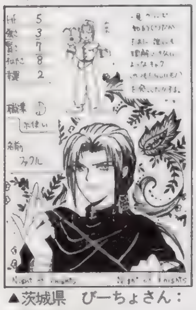
▲東京都 きゃわいさん：ダルマにやられちゃったら悲しいでしょうねぇ。

▲京都府 獣道狂屈さん：実年齢がとんでもなさ過ぎ。人？ ハイエルフ？

▲京都府 獣道狂屈さん：鉄牛。または李逵。「幻想」だとですけど。



▲大阪府 ささきりょうさん：こううんが低いのはなにかワケが？

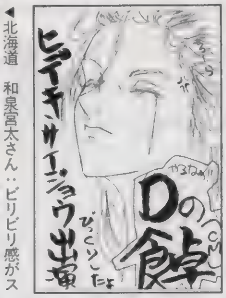


▲茨城県 ぴーちょさん：美形なのにギャグ。これは人気者の条件ですね。

▲愛知県 碧奇魂さん：仇にならなければいいんですけど。いいヤツなだけに。

▲埼玉県 神崎みちるさん：精霊の五十嵐くんがかわいいですねぇ。お友達。

◀北海道 和泉宮太さん：ビリビリ感がスゴイです。なんか妖しくて。



◀神奈川県 気分爽快さん：発表会でも秀樹が歌ったそうです。

まんが／さしとうつたか

「夜、星を見上げるのがとても好きです。星座や等級などに詳しいワケじゃないですけど、毎日見てると何となく分かるようになりますよ。東京に行ったとき、星が見えないのに驚きました。うちが都会になくて良かったなと思えるのはその辺がいちばんかも」長野県 こうのとりさん：

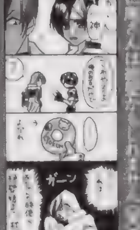
東京や、大阪、名古屋……というか、ちょっとネオンの輝く街では夜の星が、とてつもなく見にくくなってしまうそうです（乱反射とかするらしい）。しかも徹夜で仕事とかしてると……ますます空を見上げることを忘れてしまって。いけませんねぇ。ゲーム画面ばっかじゃマズイですよねぇ（しんみり）。目も悪くなりますし（マジで）。

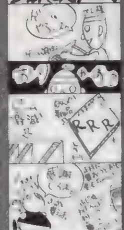
お笑い4コマ道場

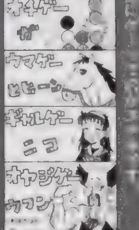
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！例のようにハガキに天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれません。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、そろそろそんな作品が登場することでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券（ちと安いかも）もプレゼント！ とにかくネタを思いついたら描いて送っちゃって下さい。どんなにスゴクても送ってくれなきゃわからないから。

この大きさにおさめてね！
天地14cm
左右6cm

ウッキー！ どうでしたかぁ？ 今回の付録！ 見えにくかったかもしれないけど、スゴイ枚数掲載させていただきました。しかも今後も機会があったら、バンバンやっちゃうからねぇん。だから送ってね！ よろしくね。（寅）



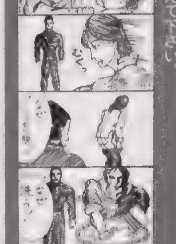




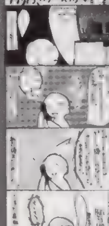
◀神奈川県 多奈[illegible]さん：最後のこれは[illegible]

◀山形県 [illegible]野ハチさん：悲しい……

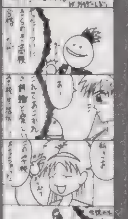
◀[illegible] スギモトエサシノフさん：確か[illegible]

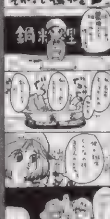


◀岡山県 吉水水吉さん：なぜなんでしょうねぇ（笑）。教えて下さい。



◀山形県 緒方将さん：ちょっとアブーなグレミオさん。編集部でも人気です。





◀京都府 クラウザーしおりさん：何も[illegible]パックになくてもー

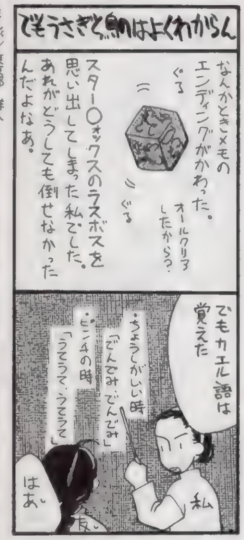
◀新潟県 げんきさん：勉強ガンバって[illegible]

◀東京都 寿丸さん：スッゴイ[illegible]。ロ[illegible]

奴隷のど

さてさて、行ってきましたワンフェス、今年は右も左も「エヴァンゲリオン」で、アスカちゃんがいっぱい！だと思ったけど、あんまりありませんでした。しかも人気が高くあっという間に売りきれ。私も1コしか買えませんでした。さっそく白虎かなめ先生にお願いして作ってもらうことしました。楽しみっス。「V.G.」の綾子さんも買ったし、果林ちゃんも買いました。でも思ったほどお気に入りの新作がなくてちょっとガッカリかな。次回、夏（8／25）に期待しよう。きっとアスカもたくさんだ。

★増刊号　電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁！



まんが／東京都　祥人

他機種のことも話したい！

次世代機WARSからはや1年、もうすぐN64も登場するけどソフトは現行機種が優位ですかな。（ち）

今月は、最近あんまりソフトを買ってない（ち）がお送りします。なんか任天堂64って、最初のソフトは○○ぽいモノばかりですな。いまどきマリオをやりたい大人も少なかろうしね（あっうちの編集長がいた）。というわけで私は保留ですな。遊びたい「FF」も64ディスクだし（こんなもん買わせないでほしいなあ、トホホ。本体と合わせたらいくらになるんかい、しかも容量はCDの10分の1しかないし）ねえ。SSもPSも将来的にアップグレードされるとしたら、4倍速CDやDVDドライブ（片面最大約4～8ギガバイト）を乗せてくるだろうし、性能競争もキリがないですな。まあ上位互換のアップグレードなら歓迎です。フトコロにはちと厳しいですが。

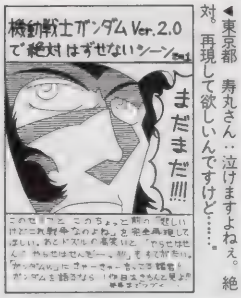
SS　ついにSS版『ラングリッサーIII』の詳細が発表されました。うるし原智志によるアニメをふんだんに取り入れた魅力的な作品になりそうですな。夏～秋くらいにはなりそうですけど。そういえば、そろそろアーケードでは「VF」の新作の噂が聞こえてきそうですな。春先くらいには見れたら嬉しいですな。きっとSSにもなるだろうし。あとは、もうすぐお目見えの「ハンター」が楽しみですな、出来も良さそうだし。

パソコン　期待の大作『三國志V』も出ちゃって一段落のパソコンゲーム。TOWNSユーザーの（ち）も（でも98もATもあるけど）本格的にWIN95環境の整備に力をいれてます。といってもATのノートですけど。今年後半から来年がWIN95ゲームの本格普及期でしょうかね。CD－ROMモノなんかは移行が早そうですな。シーズウェアやディーオー、アイデス系の美少女関係が対応が早そうですな。

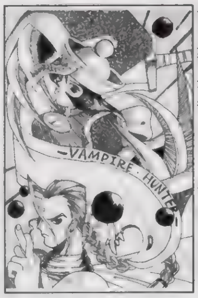
その他　メガドラの最後の作品かもしれない『魔導物語』。いったいいつになったら出るのやら、出なかったら悲しいねえ。メガドラファンの為にもコンパイルさんには頑張って欲しいところですな。そういえば読売新聞を賑わせた松下とセガの提携話、セガが公式に否定することで幕を閉じました。しかし、こんな水面下での提携交渉は日常茶飯事ですからねえ、正式に発表されるまでは鵜呑みにしない方がいいですな。

SFC　春まで続く新作ラッシュも私にはあんまり関係ないですな。とくに欲しいのは無いし。旧世代機ですしねぇ～SFCも。まあやっとこサードパーティの委託生産料金も任天堂が下げることですし、ソフトの価格も若干下がるらしいですな。N64が出るからって露骨な気がしますがねえ。安価になったら「バハムトラグーン」でも買うこととしましょうか。N64も何かいいのが出ないとねえ、値引きも無いだろうし。

◀神奈川県　雲丹の平造さん：確かに……女装かも。今まで気づきませんでした。



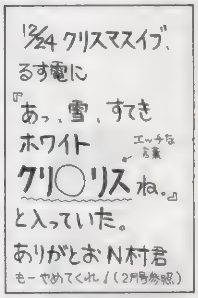
◀東京都　寿丸さん：泣けますよねぇ。絶対。再現して欲しいんですけど……。



◀広島県　DDT95さん：ドノヴァンの下半身を覆う衣装はどうも人気がありません。

◀埼玉県　念力デミ子さん：なんだかだんだん妖怪大戦争になっていったりして。

▲東京都　咲羅さん：『クロスワールド』もなかなか期待の1本ですよね。

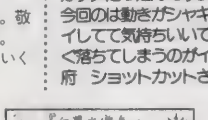


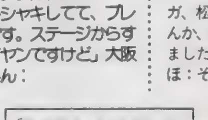
▲千葉県　稲村かほるさん：……悲しすぎます。まるで稲中のようなN村君。

ゲームソフト激論座談会

読者様の意見で斬る！　それまたっゲームソフト激論討論会なのさ！

「2月号より……ち：だって実際、PS雑誌作ってるオレらが『ビヨビヨ』途中で投げ出したりしてSFCやってるもんなぁ。
う：『リッジ』の対戦と格闘だけですな。PSで熱いのは。……だとおおお！　いいかげんにしろ。PSを盛り上げていかなきゃいけないハズのキサマらがそんなことでどうするんだ？　オレはそんな意見（しかも編集部サイドの）が掲載されるような専門誌は読まん！　バイバイ」青森県　嵯峨季幸さん：
魔：おぉ！　実名で怒ってらっしゃる。敬意を表して原文のママ載せてみました。
ち：アンケートハガキの下の所でも、いくつかそういう意見がありましたな。
ほ：これはもう無責任ですが、しょうがないでしょう。だってオレらPSの奴隷である前にゲームの奴隷だもの。
魔：確かにPSを盛り上げていくべき立場の編集部サイドの意見としては、軽率だったかも知れないけど…こんなに目立たないちっぽけなスペースですら担当ライターの本音が書けない、読めない雑誌はなんかヤダなぁ。
う：もしもPSとSFCで同じくらい良いゲームがあれば、私らは当然PSの方をプッシュしてるつもりだし、盛り上げたいと思ってるし。
ほ：今回、話題になっている『ビヨビヨ』について言えば、客観的に見て『タクティクスオウガ』『ドラゴンクエスト』『風来のシレン』なんていうSFCのRPGのみならず、PSとハードは同時期に発売されたSSの、『デビルサマナー』にでさえ圧倒的な差を付けられている。これはシステムからシナリオ、練り込まれ方、バランスまで考えたゲーム全体のクオリティの差なんですけどね。
魔：そうだねぇ。前回も書いたけどちゃんとしてるのって『幻想』ぐらいだもんねぇ。
う：まあでもPSしか持ってない読者様はPSの専門誌買ってPSの悪口を言われたらガックリくるわ。
ち：確かに。オレらはほとんど全機種持ってるモンなぁ。あやまりますか。
全員：ごめんなさい。
魔：でもまた書いちゃうかもしれません。ほとんど本音だからなぁ。
「『闘神伝2』いいですねぇ。『1』はなんかダメだったんですよ。フガフガしてて。今回のは動きがシャキシャキしてて、プレイしてて気持ちいいです。ステージからすぐ落ちてしまうのがイヤンですけど」大阪府　ショットカットさん：
ち：人様々ですなぁ。左下のハガキのようにダメだという意見と約半々……否定派が若干多いかな。
魔：知り合いが正月いとこの子供とPSをやったら、『闘神伝』『闘神伝2』が最も受けたそうだし。
う：このゲームがターゲットにしている初心者っていうのは格闘初心者というよりもゲーム初心者なのかもしれない。
ほ：ソレはあるかもしれませんな。事実、私は買ってません。アタリ判定がいい加減なのが許せない！
魔：いろんな意見があって良いと思います。
「PSでRPGを作るにはもっと大手のソフトハウスをPS陣営に引き込むことが大事だと思います。個人的にはエニックスと、スクウェア、クエストが来てくれるといいなぁ」神奈川県　弥式夜揃さん：
ち：SNKがセガ、ソニーに参入とか、セガ、松下の提携の噂なんていうの以来、なんか、業界何でもありのような気がしてきましたな。
ほ：そのうちセガとソニーが提携してお互いにソフトを創り合ったりして。いいなぁそれ。とうとうPSで『バーチャ』。
う：まあ、ここ1～2年はそれだけはないだろうけど。
魔：でもなんか最近、PSのサードパーティ近辺があわただしいらしいんですよ。まだまだ噂なんて書いたりできないけど。
ち：ソニーと松下が提携とか？
ほ：それはお互いに利益がないから×でしょう。
う：とりあえず『第4次S』でもやって待っているのがいいでしょう。
魔：今号の運勢ですか（笑）。
ち：盛り上がれ！　PS業界！
魔：その通り！　じゃ、今年もよろしく（年賀状風）。


『幻想水滸伝』
おもしろいです。めちゃくちゃおもしろいです。キャラ1人1人に個性があっておもしろいです。でも2日でクリアできちゃいました。最後のボスは弱いし
▲大阪府　月の奴隷さん：『2』は絶対作って欲しい。続きがやりたいです。


「闘神伝2」すごくダメなゲームですね
▲千葉県　宮内俊治さん：そうですか。そういう意見も当然ありです。

選択RPG（第2回）

今回も楽しい、選択式のRPG（AVGかな？）なので発表は発送をもってかえさせていただき（ウソ）（魔）

さてさて、選択式のRPGを始めましょう。参加方法はこれまたかんたん。自分が正しいと思う選択番号をチョイスして、ハガキに記入。もっとも選択が正しかったプレイヤーの勝ちです。ではGO！

さっきからどれほど歩いたのだろう？　並木道は城へと続いているはずだった。が、いつまでたっても城に近づけない。ループは永遠に続くかのように思えた。

Q1：並木道から抜け出すために何をする？（1：木に火を付けて燃やす、2：自らに傷をつける）
Q2：正面に小さいがドアが見えてきた。後ろに建物は見えない。どうする？（1：開けてみる、2：避ける）
Q3：かまきりの化け物が襲ってきた！（1：剣でなぎ払う、2：逃げる）
Q4：再度、こんどは亜人間が襲ってきた（1：正面から戦う、2：頭を使ってずるく戦う、3：魔法を使う）
Q5：いつの間にか迷宮に入り込んでいた（1：一方の壁をさわりながら探索、2：紐を使って探索）
Q6：アイテム発見！（1：魔法のワンド、2：最後の鍵、3：妖刀サダカツ）
Q7：敵のボスが逃げ出した！　分かれ道だ！（1：血痕の落ちている右、2：何もない左、3：来た道を引き返す）
Q8：目の前に猿が座っている（1：目をくり貫く、2：仲良しになる、3：剣を抜く、4：小刀を投げる）
Q9：大ボス登場！　正体不明！　シルエットから判断する（1：リッチ、2：ワイバーン、3：スライム）
Q10：苦労の末、大ボスを倒した（1：スグに戻る、2：辺りを探索する、3：アイテムをつかう、4：不思議な踊りを踊る、5：逃げるように帰る）

Q10までの貴方の選択全てをハガキに書いて送って下さい。今回のコーナー名は「選択2」。宛名のところに書き加えてね。選択ごとに点数が設定されていて、最も高得点をゲットした人が最優秀！（ただし最優秀多数の場合、抽選となります）。前号の発表は次回になります。

奴隷のど

大募集！　あなたのお薦めカラオケ！　アニメ系～特撮、ゲーム系はては演歌まで！　貴方のお薦めの曲を教えて下さい！　思いっきり切れて歌うと楽しい曲を分かち合いましょう！　できれば、どの機種（Xとかジョイとかね）の何番かまで書いてあるとグッド。新譜情報や知らなかった名曲を発見できるかも。あ、あと入れて欲しい曲も募集。ちなみに私のお薦めはジョイにあるレピッシュの「ハーメルン」と山本正之御大の「ドビビーンセレナーデ」。最高です。歌ってると涙が出てきます。ダメ？　（魔）

まんが／岩瀬さとみ

脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ！　情報をあなたに！

☆データイースト人気GMバンド・ゲーマデリック、最新楽曲をカップリングで発売。

データーイーストの代表作でもあるシューティングゲーム『空牙』。その「空牙」シリーズの外伝であり、かつ最新作である「スカルファング」のアレンジバージョンを2曲収録したCDが早くも登場する。しかも、カップリングとして、アメリカンコミックの代表格、マーベルのコミックキャラが活躍する格闘ゲーム「アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム」を収録している。両タイトルとも、オリジナルバージョンとボイス＆ＳＥを完全収録している。ポニーキャニオン／サイトロンレーベルより、解説書及び楽譜付きで￥１，５００（税込）２月２１日発売の予定。初回特典としてＣＤケースサイズのステッカーが付属。ファンは要チェック！

☆晴海最後のコミックマーケット４９開催さる！

さる'95年12月29日、30日に晴海国際見本市会場にて行われる最後のコミケ（日本最大の同人誌即売会：コミックマーケットの略称）が開催された。というのも、次回のコミケからは開催場所が有明・東京国際展示場（通称東京ビッグサイト）に移転するためだ。会場内は例年以上の入場者であふれ、相変わらずの行列風景が会場内各所で見られ、世間の不況風もどこ吹く風といった活況の様相を呈していた。また、近年のコスプレブームを反映し、コスプレイヤーの人数も数多く見られ、人数の激増に伴う問題（着替えスペースの不足による着替え待ちの長蛇の列）も生まれていた。気になる次回開催場所・有明の東京ビッグサイトがどんなところかというと、地理的にはいまより交通の便は不便だが、面積的には広くなるとのことだ。交通に関しては、会場最寄りの交通機関が新都市交通線ゆりかもめ（小規模輸送用の無人モノレール）しかないのがネック。現在のように、都バスのピストン輸送が行われてくれれば問題は解決すると思われ、対応に期待したい。しかしブーススペースでは晴海を上回るものの、晴海のように屋外の余剰スペースが無く、行列を作るスペースが不足しそう。ブース間通路の余裕にも不安があり、往来に支障をきたす可能性も。

◀会場の端まで続くコスプレの列。コスプレイヤーの数も年々増加している模様。

PS プレイステーション拡張計画

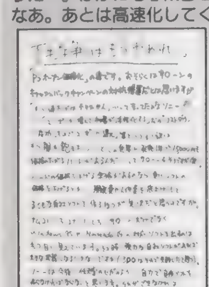
PSも１周年。対応ソフトも増え、出荷台数も200万台を突破して順風満帆ではありますが、最新エレクトロニクスは日々進歩し続けるモノ。昨日のスポーツカーも明日の軽トラなご時世ですからねえ。クワバラクワバラ。（ち）

「よくPSは２Dものに弱いっていわれてますけれど、なんとかならないのでしょうか？　良くハードを直接叩いて限界性能を引き出すとかいうワザをききますけど、PSではできないんでしょうか？　処理落ちしなくなるんならやって欲しいですョ」北海道　えびちゅさん：

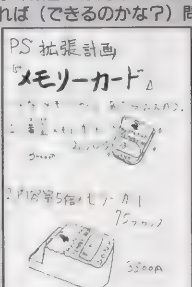
うーん、PSはハードを直接叩けない仕様になってるらしいですからね。どうでしょうか？　まあハードが叩けたからって良いモノができる訳じゃないですからねえ。現に「ストZERO」や「V．G．」なんかはなめらかに動いてますから、ソフトハウスさん次第なのかも。でも、PSの限界性能が上がるのなら、できた方が嬉しいのは事実。ソニーさんが何とかしてくれることに期待（今号の岩崎さんのコラムも参照のこと）するしかないですね。安易にPSⅡなんてしちゃいけませんぜソニーさん。

「今欲しいPS周辺機器は、大容量のメモリーカードっす。１５０ブロックくらい欲しいです。お値段は￥５，０００までなら許します」鹿児島県　サンダー杉中さん：

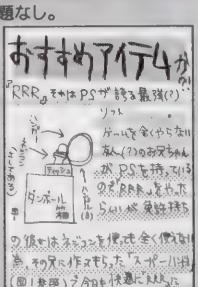
うん、私もそう思います。１５ブロックで￥２，０００はちょっと高いですよね。サターンは１０倍以上の容量で￥４，０００くらいですから。現行のメモリーカードが１２８KBだから、せめて１MB（８倍）でお値段かわらずってのはどうだー。ほかにも２MBとか４MBとか財布の中身と相談して選べればいいのになあ。あとは高速化してくれれば（できるのかな？）問題なし。



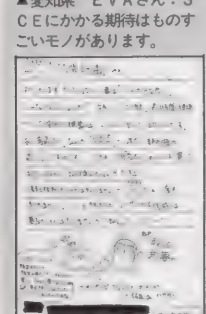
▲愛知県　EVAさん：SCEにかかる期待はものすごいモノがあります。



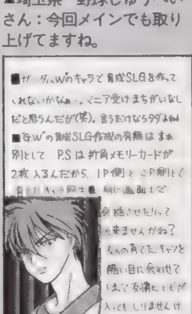
▲埼玉県　野球じゅうべいさん：今回メインでも取り上げてますね。



▲大阪府　スギモトエサシノフさん：結構多いみたいですよ。壊れないですか？



▲東京都　セガザルさん：誤動作の話はSSと比べると確かに多いような。



▲静岡県　五十嵐冊文さん：▲って欲しいモンです。それこそ新世代。

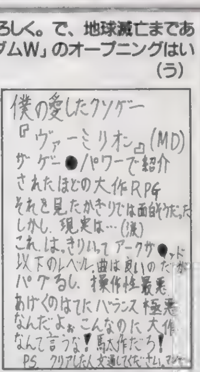
▲新潟県　山下こいつさん：しかもちょっとムチャな切り方だし……（泣）。

クソゲーマー万才

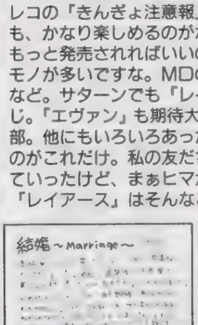
運ればせながら、明けましておめでとうございます。どうぞ今年もよろしく。で、地球滅亡まであと３年になりました（bγノストラダムス）。どうでもいいけど「ガンダムW」のオープニングはいつ変わるのだろう（１／12現在）。まぁいいけどね。（う）

「昔のSFCのゲームなんですが、『あしたのジョー』が…。マンガとか好きで楽しみしていたのに、いざプレイしてみると……トホホでした。キャラゲーっていいものがありませんね」熊本県　会社員Zさん：

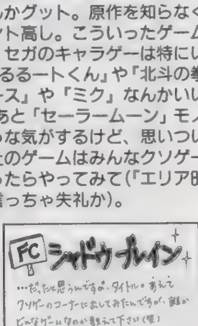
確かこれはNEO・GEOからの移植だったような。もちろん私も両方ともやりました。懐かしいキャラがたくさん出てきてうれしかったけど、ゲームはちょっと…だったね。まぁ、キャラゲー全部がこうとは限らないけど、あんまりいい評価は聞かないね。ん～、じゃ私の気に入った（許した）キャラゲーをお教えしましょう。まずFCでは……ないや。SFCなら「エリア88」。原作の雰囲気を保ちつつ、STGとしてもばっちりなデキ。未だたまに遊んでます。それと、ジャレコの「きんぎょ注意報」なんかグット。原作を知らなくても、かなり楽しめるのがポイント高し。こういったゲームがもっと発売されればいいのに。セガのキャラゲーは特にいいモノが多いですな。MDの「たるるートくん」や「北斗の拳」など。サターンでも「レイアース」や「ミク」なんかいい感じ。「エヴァン」も期待大だ。あと「セーラームーン」モノ全部。他にもいろいろあったような気がするけど、思いついたのがこれだけ。私の友だちは上のゲームはみんなクソゲーっていったけど、まぁヒマがあったらやってみて（「エリア88」「レイアース」はそんなこと言っちゃ失礼か）。



▲神奈川県　紅虎獅狼さん：音楽大仰。村に入るたびドドーンだから。

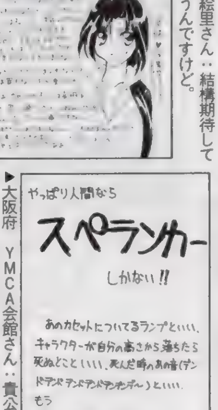


◀神奈川県　柴田絵里さん：結構期待してた人多かったと思うんですけど。



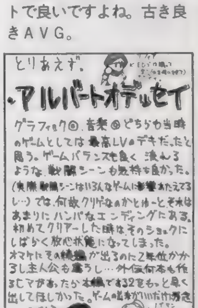
◀広島県　鮎川晶さん：3DのRPGです。IZUNAさんはクリアしてました。

▲福岡県　鉄脚さん：カルトで良いですよね。古き良きAVG。



▶大阪府　YMCA会館さん：貴公子……でもかなりやりこみませんでした？

▶兵庫県　おぎのさん：USAですから。アメリカの人はアレが良いんですよきっと。



▲埼玉県　TERAさん：悲しいんですよね「１」。「２」で完結はするけれど。

奴隷のど　パソコン通信ってのがあります。まあ、パソコンとモデムと電話回線がないと出来ない遊び（笑）なのでPSゲームユーザーには一概にお薦めできないんですが、その情報の速さたるやびっくりモノです。たまに規制とかのある雑誌なんかより、スゴイことが書いてあったりします。ゲームのことを話せる友だちが少ない！　なんて人にもいいかも。とりあえず、窓（ウインドウズ）９５なんかのブームでこれからパソコン買おうかなぁと考えている人はこれもひとつの動機にしてみてはいかがでしょう？

★増刊号 電撃PlayStation Sは2／14発売・詳しくは191頁！

奴隷の趣味

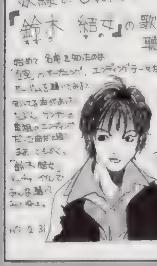
はい。最近寝ても疲れが取れません……って編集部の床で寝てりゃぁ取れないわな。（魔）

「ラーメンの食い歩きが趣味です。週末、土日は東京、果ては九州、札幌なんて地方遠征にも出かけたりしちゃいます。友人などには色気なさすぎとほめられてます。だって好きなんだモノ」東京都 山形あつねさん：

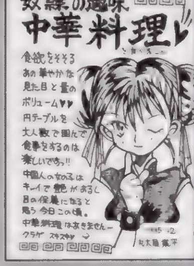
環七沿い、板橋付近においしいとこありますよ。あと板橋だと上板の中本かな（ってまだあるのかなぁ）。東京ローカルでごめんね。

「自動販売機のハンバーガーに目がありません。あのフガフガしたパンのマズイ感触にメロメロなのです。あぁ……毎日あれがいい」福岡県 兵庫の助さん：

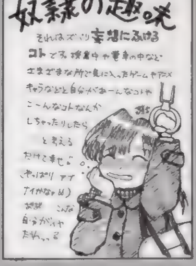
今回は食べ物ネタですか。えっとオレはですね、豊島園のプールで凍えそうになりながら食べるカップラーメン（純正）が好きです。



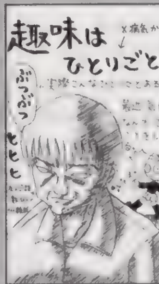
◀広島県 DDTさん：いいですよね。忍空はクオリティ高かったし。



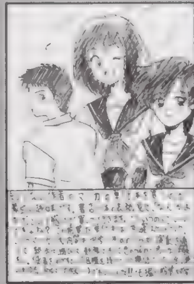
◀富山県 丸太屋業平さん：円卓を囲んで食事をしていると密談も進むというモノ。



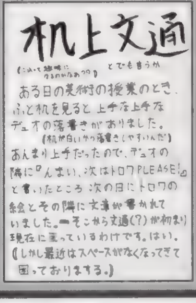
◀千葉県 文月美和さん：ニタニタしてたりすると確かに危ないかも。



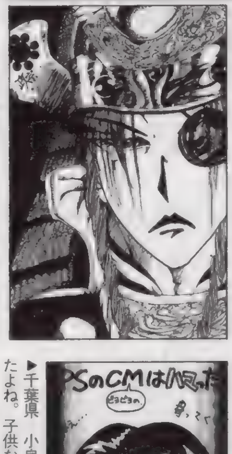
◀神奈川県 多奈竜さん：編集部にもひとりごとが得意な人がいます。



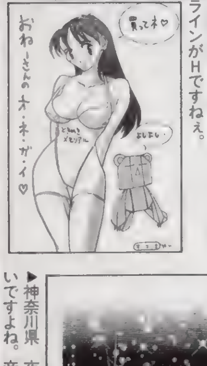
◀福岡県 鉄脚さん：そうですねぇ稲中ばかりじゃマズイですよ。きっと



◀石川県 めけ2さん：た、楽しそう。それが縁で友だちになったりして。



◀長野県 西澤拓也さん：伊達ですねぇ。強かったんだろうなぁ。なぜだか、源義経、牛若丸を思い出します。義経は東北で死んだし。



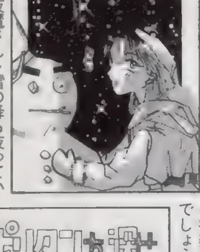
◀栃木県 マリオ三沢さん：なんだかお姉さんのボディがナイススギ。腰のラインがHですねぇ。

◀三重県 288さん：「ZERO」付属のCFがかなり良いです。

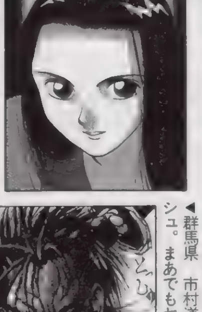
◀岩手県 高松みくさん：ガイ強くていいです。ダンを何とかしてあげて。

◀千葉県 桃色反射鏡さん：受験ガンバって下さいね。ファイト！ オー！

◀福岡県 だあっ！さん：そう言われたら後にはひけませんよね。

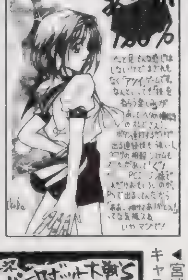


▶神奈川県 夜魔さん：雪の降る夜っていいですよね。音なくて。

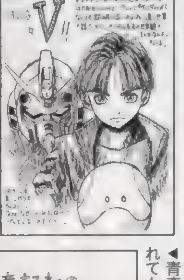


▶千葉県 小泉英夫さん：ドキッとしましたよね。子供なだけに。

◀岩手県 伊藤勇太さん：確かに世間はそんなモノ。



◀山形県 KUBOさん：今回のPS版はさらにヒートアップ！ 凄いです。

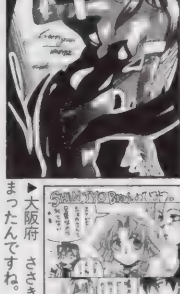


◀大阪府 ROホーミングさん：最後にカテジナさんが生きてるからです。

◀兵庫県 いちのさん：やーんバカすぎ。しょーりゅーけん。

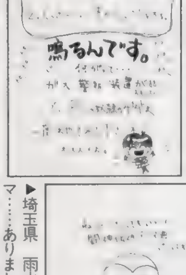
▶神奈川県 てるリンさん：どこにいるんでしょう？ わからないです。

▶群馬県 市村道一さん：こ、こわいトッシュ。まあでもヤクザだし……。



▶愛媛県 大彦砦さん：モリガンのコスプレで町中は歩けない……でしょう？

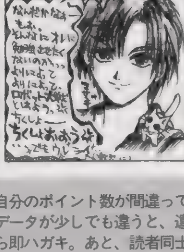
▶宮城県 一郎アキラさん：しゃべるキャラしか使わなくなっちゃうんです。



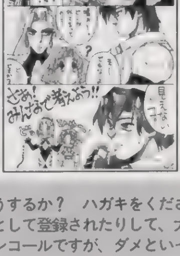
◀青森県 おさPさん：お薦めといわれても……怒られません？

◀神奈川県 多奈竜さん：鉛ですか。重い一発なんですね？

◀岩手県 伊藤勇太さん：股間バッチリでイヤさらに倍？

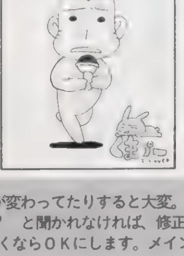


◀東京都 蘭弥弦さん：既に発売されているし。買いました？

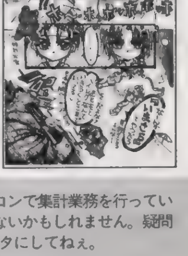


◀大阪府 ささきりょうさん：見てしまったんですね。OK！ カイン。

▶東京都 祥人さん：好雄と朝日奈さんは似合うかも知れませんねぇ。



▶埼玉県 雨水のブー太郎さん：テーマ……ありましたっけ？



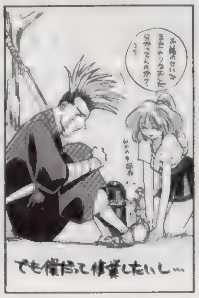
◀東京都 蘭弥弦さん：確かに。彼女の場合ヘアしかありませんねぇ。

奴隷のど

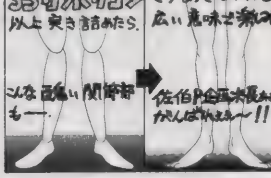
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタにしてねぇ。

▲東京都　下町ライダーさん：なんていうか…叙情的で心暖まりますねぇ

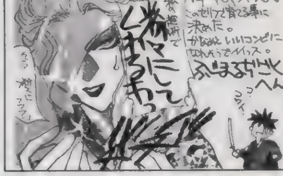
▲福岡県　鉄脚さん：またも稲中。でも面白いから良いです。



◀秋田県　市藤にたかさん：弾丈は忙しすぎます。まさに地獄。

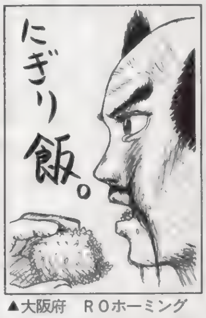


◀千葉県　小泉英夫さん：もっとリアルにはなっていくでしょう。



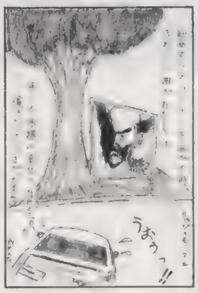
◀熊本県　島津弥七さん：ゆりなさんは性格ＯＫです。でも風子さんの足も……。

▲石川県　ガイルがいるさん：ぴよぴよっていったいポールの頭って何？

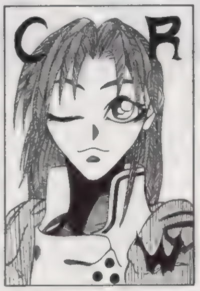


▲大阪府　ＲＯホーミングさん：泣いてますよ？　ねえねえ泣いてる。

◀愛知県　ＪＬＤさん：大迫力なんだけど喰い逃げなのね。リュウらしくて○？

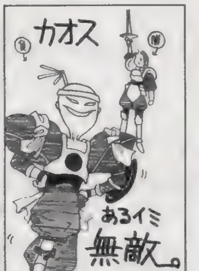


◀徳島県　もんたさん：キレイに曲がらない方がいいと。そういうことですね。



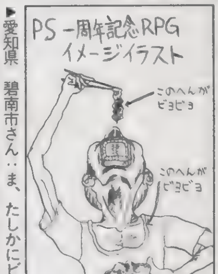
◀香川県　金剛三昧さん：「ＣＲＷ」、鋭意制作中です。

◀宮城県　一郎アキラさん：隠し面の最後が悲しスギです。



◀宮崎県　式部ぱふ子さん：確かに無敵ですねぇ。味があっていいです。

◀北海道　いんさいどまいは～とさん：グッと拳を握りしめる。熱いです。



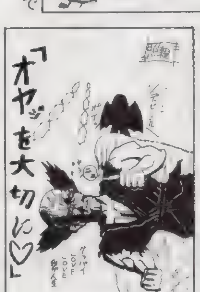
◀愛知県　碧南市さん：ま、たしかにビヨンビヨンではありますが、が、なぜ？

◀神奈川県　ハニワ大帝さん：ダマされませんよねぇ（ダマしてないような気も）。

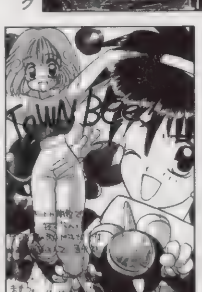
▲神奈川県　すこぶる元気さん：オリジナルキャラも人気高いからＯＫ。

▲神奈川県　多奈竜さん：毎日下校は土器と一緒。少し悲しいかも。

◀神奈川県　気分爽快さん：３カ月過ぎたらオープンプライス。どうです？

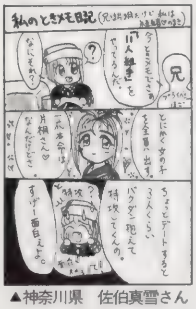


◀福島県　木佐森照親さん：今度はカズヤが落とされる番ですよね。たぶん。

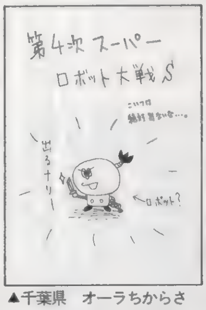


◀広島県　キント萌葱さん：キャラゲーとしてはなかなかのクオリティですよね。

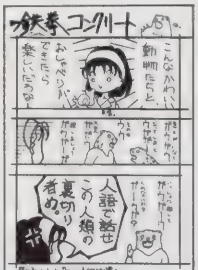
◀秋田県　神離蒼さん：今はもう２月。でも発売日未定です。トホホ。



▲神奈川県　佐伯真雪さん：こ、こわい。まあ、それもまたトキメキスト。



▲千葉県　オーラちからさん：ハイパーオーラ切りはできそうだけど……。



◀神奈川県　幻夕貴さん：エコロジカルファイターとしては立ち上がらないと。

担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。11頁獲得成功！　次は12？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。柴犬じゃないけど。

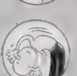
■ＩＺＵＮＡくん：『メガテン』と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

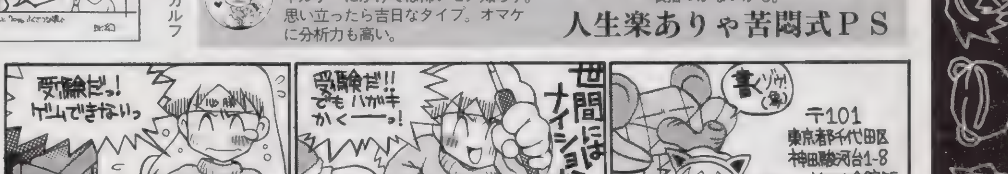
■マンモーくん：趣味研究家。ＰＳの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。


■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収拾つかないかも。

人生楽ありゃ苦悶式ＰＳ

今年の冬は大寒波
寒い中試験会場はＰＳで…

寒い試験会場にはＰＳを持っていって暖まろう！　ＰＳの発熱量はスゴイからね。ゴイスー。なんてったって18歳、北極の氷をかなり溶かしたっていう報告が入ってきております！　大変です、大変なことが怒りました！　いや起こりました！　試験会場にはＡＣのコンセントが無いことが判明。Ｆ１スタート前なのでドライバーはコンセントレーションを高めておりますって、古館イチロー分かってるよそんなことはかわらなきゃ。かわらなきゃもかわらなきゃって感じでハガキ書かなきゃも書かなきゃ。ってそのままやん！　やん。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化している人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation 3月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（130ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは2月28日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①美少女戦士セーラームーンSuperS ②グラディウス デラックスパック ③がんばれゴエモン ④ギャラクシアン³ ⑤機動戦士ガンダムVer.2.0 ⑥東京SHADOW ⑦BELTOROGGER 9 ⑧エンジェルグラフィティ ⑨バイオハザード ⑩鉄拳2 ⑪アドヴァンストV.G. ⑫あすか120%スペシャル ⑬ギャラクシーファイト ⑭闘神伝2 ⑮ストリートファイターＺＥＲＯ ⑯ポリスノーツ ⑰ウィザーズハーモニー ⑱ときめきメモリアル ⑲スナッチャー ⑳土器王紀 ㉑ナムコミュージアム VOL.2 ㉒ディセント ㉓新作ソフトレビューDEEPER ㉔電撃ＴＳアタック ㉕ＰＳ移植化計画 ㉖電撃プレイクエスチョン（本誌） ㉗[まんが]ストＺＥＲＯはじめて物語 ㉘ウラワザデータベース ㉙電撃コラムス ㉚[読者ページ]ＰＳの奴隷 ㉛第4次スーパーロボット大戦Ｓ ㉜ポポロクロイス物語 ㉝キングスフィールド3 ㉞[SS2]パズルボブル2 ㉟[SS2]卒業クロスワールド ㊱[SS2]卒業Ｒ ㊲[SS2]メルティランサー ㊳ＮＥＷＳステーション ㊴ゲームデータベース ㊵ランキングステーションＥＸ ㊶[別冊付録]電撃プレイクエスチョンVOL.2

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【7】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3ＤＯ ④ＰＣ－ＦＸ ⑤ＰＣエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガＣＤ ⑧スーパー32Ｘ ⑨ネオジオ ⑩ネオジオＣＤ ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮ＮＩＮＴＥＮＤＯ64 ⑯その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を12～13ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。

（例：ＲＰＧ、格闘、美少女、etc.）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。

【20】ＴＶゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション3月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

1月号

1．クラシックロード　佐久本新太郎（沖縄県）塚本亘（佐賀県）原荘作（長崎県）

2．メタモルパニック　河西智成（香川県）宮坂めぐみ（埼玉県）山影裕里香（神奈川県）

3．クマのプー太郎　越沢成泰（神奈川県）小林司（鳥取県）岡本謙一（三重県）榎木佐恵（千葉県）田中徹和（佐賀県）

4．三国志Ⅳ　柿沼玲子（東京都）

5．ＥＭＩＴバリューセット　井上泰史（徳島県）

6．豪血寺一族2　岩下博信（長野県）松本和行（石川県）

7．闘魂烈伝　沖田晃（新潟県）上原子佳洋（京都府）児島高徳（千葉県）

8．メタモルパニックＤＯＫＩＤＯＫＩ妖魔バスターズカレンダー　岸本大介（兵庫県）姫野照久（大分県）吉田誠（徳島県）松森隆行（鳥取県）矢内武男（東京都）浅利大輔（秋田県）嵯峨山直子（奈良県）山崎陽子（和歌山県）

9．レイマン時計　井原伸二（兵庫県）松本哲也（茨城県）小宮山雄一（東京都）小池靖樹（山梨県）米田武一（福岡県）

10．メタモルパニックＤＯＫＩＤＯＫＩ妖魔バスターズポスター　小畑静二（大阪府）飯島佳晴（千葉県）天野邦彦（兵庫県）大田健（香川県）渡辺英樹（東京都）村越和矢（青森県）上枝圭介（千葉県）白松良介（静岡県）佐々木純平（宮城県）山崎崇（東京都）

11．卒業ジグソーパズル（加藤美香）三浦圭介（東京都）

12．卒業ジグソーパズル（志村まみ）秋屋一（埼玉県）

13．卒業ジグソーパズル（新井聖美）小野直樹（埼玉県）

14．卒業ジグソーパズル（中本静）米田哲章（高知県）

15．卒業ジグソーパズル（高城麗子）宮地洋介（愛知県）

増刊号R

1．ツインビーヤッホー！公式ガイドブック　湯浅公彦（東京都）松平貴宏（愛知県）渡辺恵里子（青森県）紫葉千晴（埼玉県）木藤祐（福岡県）塩田広重（神奈川県）福嶋寛人（滋賀県）満岡澄員（香川県）田中正樹（岐阜県）三井憲一（沖縄県）

2．リッジレーサーＲ卓上時計　中井清悟（滋賀県）千釜美鶴（秋田県）津根真琴（和歌山県）

3．ストレス解消人形（エリツィン）　山本貢司（大阪府）ほか計5名

4．ストレス解消人形（村山）　高田久嗣（千葉県）ほか計5名

5．ストレス解消人形（クリントン）　羽野賢孝（東京都）中村真一郎（大阪府）ほか計5名

6．ストレス解消人形（フセイン）雨坂健司（岐阜県）ほか計5名

7．バンパイアハンター外伝テレカ　西川和範（東京都）木村敏行（広島県）上島隆秀（福岡県）

8．ビヨンド・ザ・ビヨンド　山崎芽衣子（兵庫県）鹿田直昭（広島県）柴草三雄（東京都）岩永隆明（千葉県）真田一馬（兵庫県）

9．藤丸地獄変　川端裕二（長崎県）市澤夕鶴（神奈川県）中澤宏（京都府）西川直秀（高知県）沼田美博（青森県）

10．幻想水滸伝　添田祥誠（北海道）田代奈々（大阪府）森川太一（富山県）笹川優（新潟県）藤野正道（千葉県）

11．ウィザードリィⅦ　宗石直也（高知県）上原夏樹（東京都）宮本英明（大阪府）黒田辰徳（神奈川県）上田貴夫（京都府）

12．キングスフィールドⅡ　堀田裕（大阪府）伊藤知史（山形県）菊見真二（兵庫県）

13．アークザラッド　山田晴康（北海道）野田亮（岩手県）守田泰造（福岡県）

14．クライムクラッカーズ　今野秀明（新潟県）水上健太郎（宮城県）稲垣貴大（京都府）

15．スペースグリフォンＶＦ－9　国枝豊（愛知県）児玉徳行（大阪府）今田健博（大阪府）

GoGo RPG
レッツゴー
RPGは成長の旅。遙か何百時間を超えて、目的の何かを手に入れるのです。あなたが求めるモノは何なのでしょう？GoGoRPGは、PSRPG唯一の殿堂、必ず頼りになりますよ。
電撃PSはRPGの味方です
イラスト/C次郎

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション

プレゼント③係

〒	□□□－□□	ここにはなにも 書かないでください→	
住所	都道府県		
		TEL　（　　）	
氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦）19　月　日
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3 ⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他	

キリトリ線

P.130電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】　【2】　【3】

【4】　【5】

【6】

【7】

【8】　時期 理由

【9】

【10】　【11】

【12】

【13】

【14】　【15】　【16】

【17】　【18】

【19】　【20】

【21】

キリトリ線

▼『S』では、新作デモとして「グルンガスト」と「真・ゲッター」の変形シーンが追加。特にポリゴンのグルンガストが滑らかに変形する様は感動ものだ！

システムから マップ攻略まで 超ボリューム大特集!!

ついに発売された『第4次スーパーロボット大戦S』。発売直後ということで、初心者からベテランまで幅広いニーズにお応えする大特集をあなたにお届け！　ゲームの魅力を、100%完全網羅してしまうのです！

第4次スーパーロボット大戦S

待ち遠しくて眠れぬ夜の続いた期待のS・RPG、『第4次スーパーロボット大戦S』ついに発売！　今、まさに戦いの火蓋が切って落とされる！　こんなビッグゲームを電撃が放って置くわけがない！　一挙14ページの超特大ボリュームで徹底攻略してしまうのだぁ！

さてさて、『第4次～S』の基本的なゲームシステムは、基になったSFC版『第4次スーパーロボット大戦』からまったく変更されていない。でも、このシリーズは初めて遊ぶという人のために、全体的なゲームの流れからメインコマンドやユニットコマンド、また精神コマンドなど、基本的な部分もバッチリフォローしてしまうぞ。そしてそして、すでにSFC版を極めてしまったという人に贈る、PS版マップ攻略もキッチリ網羅。敵の増援やイベント、仲間になるキャラなどもバッチリ。キャラクターの覚える精神コマンドにも変更があるので要チェック。

システム

『第4次』初心者の人は、まずはゲームのシステムを覚えるところから始めよう。ゲームの全体的な流れを把握していないと、まったくもって話にならないからね。

❶ストーリー

まずは、キャラクター同士の会話により、ストーリーが進行する。それと同時に現在の状況が説明されるので、じっくり読んでおくこと。どうして戦闘になったかくらいはきちんと把握しておこう。

❷出撃

戦闘マップに入ると、出撃ユニットの選択が行われる。最初の内は全機出撃できるが、そのうち"留守番"キャラも出てくる。選択は慎重にね。

❸戦闘

戦闘マップは、ターン制による戦術SLGだ。互いに移動、攻撃などを繰り返し、勝利条件を満たせばマップクリアとなる。戦闘マップ中に、イベントが起こる場合もあるぞ。

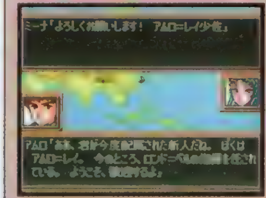
❹インターミッション

戦闘マップで稼いだ資金でユニットを改造したり、パイロットの乗り換えやデータのセーブなどを行う。あとはストーリーに戻って以下、繰り返しだ。

全体的なゲームの流れはこうだ！

❶【ストーリー】

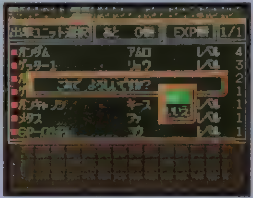
▼マルチシナリオの醍醐味を味わえるストーリーシーン。



ストーリーの流れは、基本的に主人公の周りにいるキャラたちの会話によって進行する。しかし、別の場所でのやり取りが挿入されることもあるので注意。また、会話の選択はシナリオに直接影響するのでよく考えて。

❷【出撃】

▼誰を育てたいかを、きちんと決めておくこと。



基本的にはマップに入ってすぐにメンバーの決定がある。しかし、先に新登場ユニットを操作し、しばらくしてロンドベルのユニットを決定するという、変則的なマップも。出撃させるメンバーの選択は慎重に。

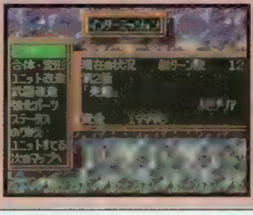
❸【戦闘】

▼ただクリアするだけでなく、うまく経験値を稼ごう。

戦闘マップでは、基本的には敵の全滅で勝利。しかし、マップによってはターン制限があったりする場合もあるので注意。原作で因縁のあったキャラ同士が戦闘に入ると、ちょっとした会話イベントがおこることもある。

❹【インターミッション】

▼ユニット改造はとても重要だぞ。改造上手になろう。



戦闘マップをクリアするとこの画面に。マップで得た資金でユニットの改造などを行う。資金は無限ではないので、どのユニットを改造するかが重要。弱いユニットは早めに見切り、強いユニットをさらに強くするのが鉄則。

Ⓒ葦プロⒸ創通エージェンシー・サンライズⒸダイナミック企画（永井豪ＣＢキャラクターワールドを使用しています）Ⓒ東映Ⓒ東北新社ⒸBANPRESTO 1996

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	1月26日（発売中）		

コマンド

ゲームの流れを覚えたら、今度は登場する数々のコマンドの役割を覚えよう。よく使うコマンドからあまり使わないコマンドまで、すべてのコマンドを紹介だ。

戦闘で使うコマンドには、大きく分けて全体コマンドとユニット（個別）コマンドの2つがある。全体コマンドは、ターン終了や精神検索などのシステム関係が中心で、ほとんどは1ターンに何度でも行うことができる。そしてユニットコマンドとは、各ユニットごとの行動であり、コマンドを出したいユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押せば使用できる。こちらは、ユニットごとに使用できるコマンドが多少違ってくるぞ。

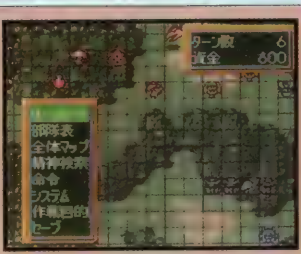
◀すべてのコマンドをうまく使いこなして、ゲームを効率よく進めよう

全体コマンド

システム関係のコマンド群。
ゲーム進行の手助けになる便利なコマンドばかり。
「ターン終了」以外は、1ターンで何度でも使える！

【ターン終了】

自軍のユニットが全て行動し終わったら、このコマンドを使って敵にターンを譲ろう。その際、もし行動していないユニットがあったら、ちゃんと注意してくれる。これならうっかり行動し忘れることも少なくなるだろう。とはいっても、わざと行動しないもの戦術のうちだけどね。



▲すべてのユニットが行動し終わったか、今一度チェックしよう。

【部隊表】

そのマップで出撃している味方ユニットの一覧表を見ることができる。行動してないユニットも一目で分かるようになっているのでとても便利だ。L，Rボタンで、表示内容を切り替えることもできるぞ。あまり使わないかもしれないけど、せっかくあるものなんだから活用しよう。

▲一目で分かるのが嬉しい部隊表。ときおりチェックする癖をつけよう。

【全体マップ】

現在の戦闘マップの全体像を簡略表示する。大きなマップでも1画面に収まり、敵と味方のユニット配置がとても分かりやすくなっている。このため、戦術が練りやすい。毎ターンの始めには、必ず一度チェックして、敵がどのように展開したかを確認しておくといい。

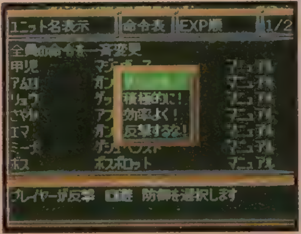
【精神検索】

誰がどの精神コマンドを持っているかを検索する。もらえる経験値と資金が倍になる「幸運」を、ボス戦前にかけたいときなどにとても便利。また、同時にその精神コマンドを持っているキャラに、精神コマンドを使うだけのSPが残っているかどうかも分かる。使いこなせば超便利。

▲初めはともかく、ユニット数の多くなる後半ではかなり重宝する。

【命令】

敵のターンで、攻撃を受けたときに反撃をどうするかを決定する。ユニットごとに個別に設定するのも可能だ。また、反撃の設定をマニュアルにしておけば、攻撃を受ける度に、そのつど選択することができるようになる。通常は、面倒でもマニュアルにしておくのがオススメ。



▲面倒でもマニュアルでいこう。そのつど選択できるからね。

【システム&セーブ】

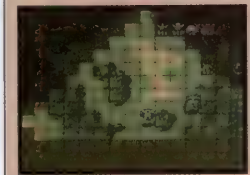
システムでは、ボタンの割り振りや、サウンドの切り替えなどを行う。ちょっとした情報も見ることができるぞ。そしてセーブは、マップ中の途中セーブ。これは、通常のセーブデータとは別に残しておける。ただし、1つのメモリーカードに対して1カ所までなので注意しよう。

ユニットコマンド

ユニット自体の行動。
ユニットによって、使えるコマンドに多少の違いがあり、
1ターン1回きりのコマンドが多い。

【移動】

ユニットの移動を行う。移動できる距離は、各ユニットの移動力に依存。一度移動してしまうと、そのターンでは間接攻撃ができなくなる。



◀敵の移動力を知りたい時には、敵のユニットにカーソルを合わせて決定を押せばOKだ。

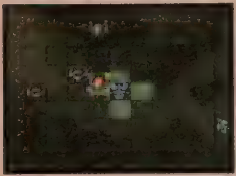
【精神】

各パイロットが持っている精神コマンドを使う。精神コマンドはSP（精神ポイント）を消費して使用。SPが許す限り何度でも使える。

◀とにかくゲーム進行になくてはならない便利なものばかり。うまく使いこなそう。

【攻撃】

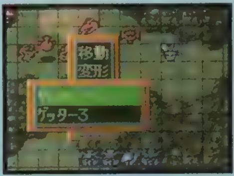
敵ユニットに対して攻撃を行う。移動後は、基本的に間接攻撃は使えなくなる。直接攻撃役とバックアップ役を使い分けよう。



◀基本的に移動してからの攻撃は、直接攻撃のみ。間接攻撃をしたいなら、移動は諦めよう。

【変形】

変形の特殊能力を持つユニットを、別の形態に変形させる。変形すると、能力値だけでなく武装も変わってしまう場合もある。



◀特にゲッターロボの場合は、3機がそれぞれ特徴をもっているのでとても便利だ。

【パーツ】

使い捨てのパーツ（HP回復のリペアキットなど）を使用する。当然のことながら、あらかじめユニットに装備させておかないとダメ。

◀パーツは買うことはできない。マップ上で拾うしかないのだ。アイテム探しも重要なのだ。

【発進】

母艦に収容したユニットを発進させる。収容する場合は、母艦の上に移動するだけでOK。母艦内にいると、HPやエネルギーを回復できる。

◀ちなみに母艦が落とされると、収容ユニットも落ちる。回復が終わったらとっとと出撃しよう。

【説得】

自分のキャラが、相手のキャラを説得できる場合にのみ現れる特殊なコマンド。説得に成功すると、その敵が仲間になる場合もある。

◀滅多にお目にかかれないコマンドだけに説得可能なマップでは確実に説得しておきたい。

【その他】

複数のユニットが1つになる「合体」、それを分離する「分離」、飛行可能ユニットが空を飛ぶ「空中」など、ユニット固有のコマンド。

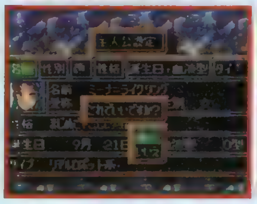
◀合体できる場合、当然ながら合体した方が単体での戦力は大きく増すことになるぞ。

主人公

主人公っていっても、たくさんいて誰だか分からないって？ いえいえ、このゲームでの主人公は、プレイヤーであるキミ自身なのだ。まずは自分自身の分身を、作り出そう。

このゲームでは、オリジナルキャラクターを主人公として設定できる。あらかじめ下で紹介している8人のキャラが設定されているが、名前、性格、生年月日などは自由に変更可能だ。これらの設定によって、覚える精神コマンドが変化するぞ。また「ガンダム」に代表されるリアルタイプか、「マジンガー」に代表されるスーパータイプかの選択も可能で、それによってシナリオも変化。

▼最初からいるキャラでそのまま遊ぶか、設定しなおすかはキミの自由に決めてかまわない



▼名前は何の影響もないので、せめて呼び方くらいは自分で決めてあげるといいぞ

まじめでやさしい熱血漢：7月23日生まれの獅子座、O型。これぞ正統派の熱血主人公。熱くなるのが趣味のようだ。気分が良ければ歌だって歌う。お約束だが、多少融通の利かない一面もある。

理論家だけど異性好き：11月10日生まれの蠍座、A型。趣味は、女が目に入ったらとりあえず口説くこと。守備範囲は8歳～40歳。ゲーム中でも、誰かれ構わず口説いてくれる頼もしいヤツ。

ちょっと変な性格：5月4日生まれの牡牛座、AB座。どうでもいいことは良く知っているくせに、なぜか世間一般的な常識には欠けている。ちょっとトボけた所があるけど、それもまた持ち味。

クールでニヒル：3月1日生まれの魚座、B型。分析好きで理論家だけど、ときおり大ボケをかますこともある。大局的な視野を持つことを心がけている。また、かなり重度の女性恐怖症でもある。

まじめでやさしい熱血漢：2月4日生まれの水瓶座、A型。曲がったことが大嫌いで自分の信じたことは絶対に曲げない。思いこみの激しい激情家だが、家庭的な女性という一面も持っている。

クールでニヒル：4月14日生まれの牡羊座、B型。徹底した男嫌いで、男に負けたくないという気持ちで頑張ってきた。少し自分の力を過信し過ぎていて、そのために足元をすくわれることも。

ちょっとヘンな性格：9月21日生まれの乙女座、O型。テキパキとしゃべるため鋭そうに見えるが、実はかなりのおっちょこちょい。かなりのミステリーマニアで、推理小説などを読むのが大好き。

理論家だけど異性好き：1月31生まれの水瓶座、AB型。頭の回転の速い女性だが、口調がおっとりしているため、トロいやつだと思われている。単純な男をおだてるのが上手く、惚れっぽい。

主人公の愛機

リアルロボットタイプ

ゲシュペンスト(リアル)

射程が長くて威力の高いニュートロンビームを搭載しているので、バックアップとしていきなり第一線級の活躍をしてくれるぞ。その代わり、HPと守備力にちょっと不安があるので、直接攻撃は極力避けた方がいいだろう。

ヒュッケバイン

リアルタイプの主人公が後半乗り換えるユニット。射程が長くて凶悪な破壊力を持つ間接攻撃武器を持っている上、マップ兵器まで搭載した破壊の化身。おまけに分身機能やIフィールドなど回避機能も抜群。さすがに主人公メカと思わせる性能を持ったユニットだ。主人公しか乗れないので、主人公をしっかり育てておこう。

スーパーロボットタイプ

ゲシュペンスト(スーパー)

見かけはリアルタイプと同じだが、能力値はかなり違っている。リアルタイプよりも俊敏さに劣り、防御力とHPで優っている。スーパータイプということで、敵の攻撃に多少は耐えられるようだ。ニュートロンビームがないのはチト辛いが。

グルンガスト

スーパーロボット系の主人公が後半に乗り換えるユニット。ガストランダー、ウィングガストの3形態に変形することができる。能力値では特に防御力とHPに優れ、生半可な攻撃ではまず落ちることはない。直接攻撃力も半端じゃなく、最終的な必殺技(？)は、全ユニット中最強の攻撃力を誇っているぞ。

主人公精神コマンド
牡羊座O／必中,01　幸運,03　気合,08　ひらめき,10　熱血,21　覚醒,32　牡羊座A／幸運,01　ひらめき,04　必中,10　熱血,19　気合,22　友情,32
牡羊座B／集中,01　幸運,03　ひらめき,09　気合,16　必中,27　熱血,24　牡羊座AB／必中,01　熱血,03　ひらめき,04　気合,09　覚醒,22　魂,43

精神コマンド

精神コマンドは、RPGでいうところの魔法のようなもので、レベルアップで使える種類が増えていき、各キャラごとに最大で6種類ずつ使えるようになる。どんな精神ポイントを使えるのかは、キャラによって違うのだ。どんなコマンドを持っているかで、そのキャラの役立ち度はまったく違ってくる。コマンドは精神ポイントを消費して使用し、これが許す限りなら1ターンで何度でも使うことが可能。でも、消費したSPはマップをクリアしない限り回復しないので注意。

コマンド	結果	コマンド	結果
根性	自分のHPを1/3回復(20)	激怒	敵全員に10〜1000のダメージ(70)
ド根性	自分のHPを全回復(40)	覚醒	1ターンに2回行動(50)
ひらめき	1回だけ回避率100%(10)	激励	隣接ユニットの気力+10(50)
加速	1回だけ移動力+5(5)	再動	行動済みユニットを行動可能に(70)
熱血	1回だけダメージ2倍(30)	復活	倒されたユニットを復活(120)
必中	1ターン命中率100%(20)	隠れ身	1ターン攻撃されない(40)
集中	1ターン命中、回避30%上昇(10)	脱力	一定範囲内のユニットの気力−10(30)
信頼	他ユニットのHP1/3回復(30)	自爆	隣接ユニットにHP分のダメージ(1)
威圧	低レベルの敵を1ターン停止(40)	偵察	敵のステータスを調べる(5)
てかげん	敵を倒さないよう手加減(10)	かく乱	1ターン、敵全員の命中率半分(70)
気合	気力+15(40)	探索	アイテム発見(10)
幸運	1回だけ資金、経験値2倍(40)	足かせ	一定範囲内ユニットの移動力半減(10)
補給	指定ユニットのENを全回復(60)	鉄壁	1ターン装甲2倍(30)
友情	全員のHPを1/2回復(80)	魂	1回だけ3倍ダメージ(50)
愛	全員のHPを全回復(100)	奇跡	ド+気×2+加+幸+必+ひ+魂(40)

●カッコ内の数字は消費SPです。

強化パーツ

強化パーツは、各ユニットに装備することで効果を発揮する。パーツは1つのユニットにつき2つまでなので、良く考えて装備させよう。もちろん、自由に付け替えることもできるので、マップに応じて変えていくことも重要だ。また、中にはHPを回復するリペアパーツのように、装備した上で戦闘マップ内で"使用"するタイプのアイテムもあるぞ。

◀マップ上に落ちているアイテムは、すべて拾っておきたいところ。

高性能レーダー	マップ兵器、直接攻撃武器以外の射程が1のびる
ミノフスキークラフト	移動タイプを「陸空」に変える
ブースター	移動力を1上げる
メガブースター	移動力を2上げる
アポジモーター	移動力を1、運動性を5上げる
マグネットコーティング	限界反応を10、運動性を5上げる
ファティマ	限界反応を20、運動性を18、移動力を2上げる
ALICE	限界反応を20、運動性を12上げる
サイコフレーム	限界反応を25、運動性を10上げる
バイオセンサー	限界反応を15、運動性を8上げる
対ビームコーティング	ビームコート装備
Iフィールド発生器	Iフィールド装備
チョバムアーマー	装甲を150、最大HPを500上げる
ハイブリッドアーマー	装甲を200、最大HPを800上げる
リペアキット	HP2000回復。使い捨て
プロペラントタンク	EN50回復。使い捨て
プロペラントタンクS	EN150回復。使い捨て
金塊	資金増加。2000〜20000まで

特殊能力 特殊技能

特殊能力と特殊技能は、どちらも戦闘での状況によって自動的に発生する特殊な行動のこと。違いは、前者がユニット、そして後者がパイロットの使える行動だということ。ユニットの場合は、最初から持っていない場合は強化パーツで補うしかない（補えない特殊能力もあるけど）が、パイロットの場合はレベルアップによって覚える場合がある。注意してほしいのは、パイロットの"切り払い"は、乗っているユニットがサーベルを装備していないと意味がないということ、そして同じく"シールド防御"は、乗っているユニットにシールドが装備されていないと意味がないということだ。ユニットとパイロットの組み合わせには注意！

パイロットの特殊技能	ニュータイプ	ファンネルなどのニュータイプ専用武器が使える。 アムロやカミーユなど『ガンダム』系キャラがメイン。リアルタイプ主人公なら確実に使える。
	強化人間	人工のニュータイプ。 能力はニュータイプと基本的に変わらない。フォウ、プル、プルツーなどが代表的なキャラ。
	聖戦士	オーラ斬りなど、聖戦士専用武器が使える。 ショウ、ガラリア、マーベルの3人。他の『ダンバイン』系キャラはなれないので注意。
	シールド防御	搭乗しているユニットがシールドを装備している場合、ダメージを半減する。 『ガンダム』、『ダンバイン』など、リアル系のキャラはほとんど使える。
	切り払い	搭乗しているユニットがサーベルを装備している場合、実弾攻撃を切り払う。 払い落とせるのは実弾の攻撃のみ。リアル系ならほとんどのキャラが使える。
	底力	HPが低くなると、クリティカル率が上がる。 体感的にあまり上がった気はしないので、気休め程度。スーパー系のキャラに多い。
ユニットの特殊能力	ビームコート	ビーム兵器を無効にする（効果小）。 『エルガイム』系のユニットほとんどに装備されている。効果の方は、中盤以降はほとんど無意味。
	Iフィールド	ビーム兵器を無効にする（効果中）。 デンドロビウム、νガンダムなどに装備されている。強化パーツで装備させることも可能。
	オーラバリア	ビーム兵器を無効にする（効果大）。 オーラバトラー系に装備されている。中盤までは無敵を誇る。
	分身	分身して攻撃を回避。気力130以上で1/2の確率で発生。 F-91の物理分身、ゲッター2のゲッタービジョンなど。確率が高いのでかなり効果的。
	HP回復	ターン毎にHPが自動回復。 サーバイン、真ゲッターなどが装備。回復いらずなのでかなり役に立つ。

主人公精神コマンド
牡牛座O／幸運,01 必中,03 集中,07 覚醒,09 気合,18 熱血,21
牡牛座B／幸運,01 気合,07 必中,09 ひらめき,11 熱血,14 隠れ身,32
牡牛座A／幸運,01 集中,02 熱血,07 気合,09 必中,21 補給,34
牡牛座AB／熱血,01 必中,02 気合,04 幸運,10 ひらめき,31 復活,40

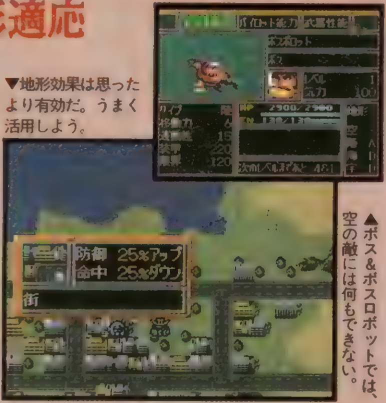
基本戦術

さてさて、システムを理解したなら、実戦に入ろう。まずは全体的な戦術のポイントを紹介。これらは基本中の基本なので確実に頭に入れておこう。

「第4次スーパーロボット大戦S」のマップ攻略はかなり自由度が高いので、極論してしまえばどう攻略しても構わない。だけど、やはり同じ勝つなら美しく勝利を決めたいところ。そのためには、やはり基本をしっかり押さえておくことが最も大事なのだ。そこで、ゲームの戦術部分での基本的なポイントをチェックしよう。最短ターンでクリアを目指す、お気に入りのキャラのレベルを上げまくる、全部のイベントを残さずチェックするなど、人によっての攻略方法は色々あるけど、ここで紹介するポイントはそのすべてに役に立つはずだ。

1 地形効果と地形適応を良く考える

マップ上には山、川、海など、たくさんの地形があり、それぞれに命中率や防御率に修正がかけられている。また、街や基地などエネルギーが回復する場所もあるので、これらの地形をうまく使って戦うのがとても大切なのだ。さらに、パイロットとユニットには地形適応というパラメータがあり、空中、地上、宇宙、海中の4つにA～Dまでのランクが設けられている。例えば海中のランクが低いと、海の中ではまともに戦えなくなるのだ。この地形適応による修正はかなり大きいので、ユニットとパイロットの地形適応はきちんと把握しておかないとかなり苦戦することになるぞ。



▼地形効果は思ったより有効だ。うまく活用しよう。

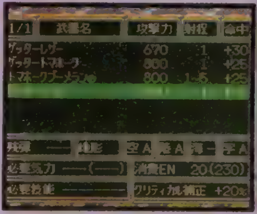
▲ボス&ボスロボットでは、空の敵には何もできない。

2 武器の使用条件を把握する

武器は、弾数消費、エネルギー消費、気力が必要など、使うのに制限が設けられている場合が多い。中には、ファンネルのように特殊技能が必要というのまである。これらの使用制限はキッチリ覚えておこう。いざ攻撃の段階になって「使えない！」なんてことのないようにね。また、ビームサーベルやバルカンといった白兵戦用兵器には、使用制限のない武器が多いことも覚えておこう。

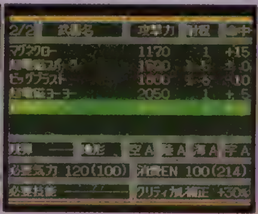
エネルギー消費

▼飛行中は移動するだけでもエネルギーが減るので気を付けよう。



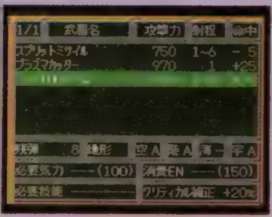
気力が必要

▼気力は敵を攻撃していれば上がるが、補給を受けると下がるので注意。



弾数消費

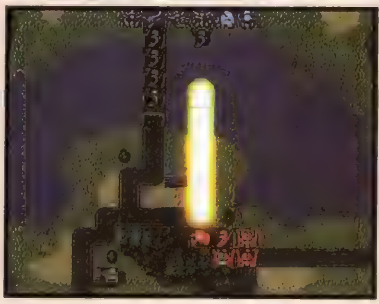
▼弾を使いきってしまうともう使えなくなる。



3 敵の行動を読む

このゲームでのコンピュータの思考ルーチンは、かなり賢い部類に入るが、ある程度は決まった行動パターンを取っている。それを調べるのにいい方法がセーブ＆ターン終了。まずは適当な所でセーブし、とりあえずターンを終了させてみる。そこで次のコンピュータの動きを見ておいて、リセットして再開するのだ。次のコンピュータの行動を一度見ているのだから、ある程度は相手の展開の推測は立てられる。これに沿って部隊を展開させればいいわけだ。そのとき、マップ兵器を持っている敵の行動には特に注意。なぜなら、SFC版と違い、「S」では敵もマップ兵器を使ってくるからだ！　名前を持っている重要な敵キャラだけでなく、ただのエリート兵でも使ってくる場合だってある。それも、味方を巻き込んでまで撃ってくるので、もしマップ兵器をもった敵がいたら最優先で撃破しよう。

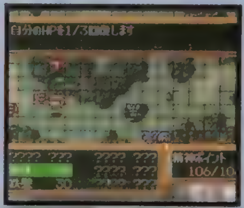
▲一度ターンを終了させ、敵の展開を読む。時間はかかるけど有効だ。うっかりセーブするのを忘れてターンを終了させてしまわないよう。



◀味方を巻き込んでマップ兵器を撃つ敵。序盤戦では、バッシュ、アシュラテンプルなどがマップ兵器を持っている。注意！

4 精神コマンドを有効に使う

無闇に精神コマンドを使ってSPを消費するのは考えモノ。必ず当てたいときの「必中」や、ボスを倒すときの「幸運」など、精神コマンドは使いどころをシッカリ見きわめたい。SPは使ってしまうと、弾丸やエネルギーと違ってそのマップをクリアするまで絶対に回復しない。いざという時に必要な精神コマンドを使えるよう、節約しながら戦おう。特に、「幸運」を持っているキャラは、できるだけ1回分のポイントを残しておくといいぞ。ただ、SPを残してクリアしても意味はないから、確実に勝ちが見えたら遠慮なく使おう。



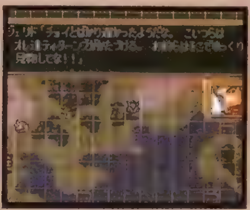
◀「根性」、「ド根性」が最も使用頻度が高くなる。

◀確実にしとめたいときの「熱血」も価値高し！

5 敵の増援を考えて展開する

戦闘マップでは、いくつかの例外を除いて必ずといっていいほど敵の援軍が来る。目先の敵に気を捕らわれて、あまり深追いすると増援部隊と挟み撃ちにあう危険だってあるのだ。縦や横に長く伸びるような展開は避け、どの方向から増援がやってきても対応できるように部隊を展開させよう。ターン制限のある特殊なマップでもない限り、地道にジリジリ展開するのが一番なのだ。

▲慣れてくれば増援のタイミングも摑めてくるはずだ。



▲増援は味方にも起こる。NPCは貴重な経験値を奪うので注意。

主人公精神コマンド

双子座O／気合,01　集中,04　幸運,08　熱血,21　覚醒,27　必中,30
双子座B／幸運,01　ひらめき,03　必中,05　鉄壁,12　熱血,15　気合,21
双子座A／必中,01　熱血,03　ひらめき,07　気合,18　覚醒,28　再動,39
双子座AB／幸運,01　熱血,03　ひらめき,10　気合,10　気合,18　信頼,22

マップ攻略

いよいよ本格的なマップ攻略の開始。今回は、部隊が2つに別れるターニングポイントをちょいと過ぎたあたり、なんとほぼ中盤までを一気に攻略してしまうのだ！

シナリオフローチャート

- 1 接触(リアル系) → 3 発端(リアル系)
- 2 接触(スーパー系) → 4 発端(スーパー系)
- 14ターン以内にシナリオをクリアしている → 5 謎の訪問者 → 7 新たな敵 → 9 特訓！ 大雪山おろし！ → 11 ブライトの帰還
- シナリオクリアに15ターン以上かかった → 6 謎の訪問者 → 8 特訓！ 大雪山おろし！ → 10 新たな敵 → 12 ダバ=マイロード
- 「恋人いない」を選択 → 13 救出！ コンバトラーV
- 「恋人いる」を選択 → 14 スタンピート
- 15 闘将ダイモス → 16 戦場の愛 → 17 ザンボット3登場
- 太平洋側のルートを進む → 18 悲しい記憶
- 日本海側のルートを進む → 19 悲しい記憶
- 20 目覚めよ！ 超獣機神
- 本隊と行く → 21 ガイゾックの恐怖
- 甲児たちと行く → 22 愛の行方
- 23 浮上 → 24 空飛ぶマジンガーZ → 25 ミーアの決意 → 26 大将軍ガルーダの悲劇
- ガラリアを仲間にしている → 27 オーラマシン展開
- ガラリアを仲間にしていない → 28 オーラマシン展開
- 南南西のルート → 29 イントルーダー
- 北西のルート → 30 イントルーダー
- 31 あしゅら男爵の最期
- 32 老兵の挽歌 / 33 勇者ライディーン
- 34 Dr. ヘルの野望 → 35 ターニングポイント
- 宇宙へ行く → 36 宇宙へ → 38 エゥーゴとの接触
- 地上に残る → 37 グレートマシンガー奪回 → 39 ティターンズ台頭

戦いはまだまだ続く！

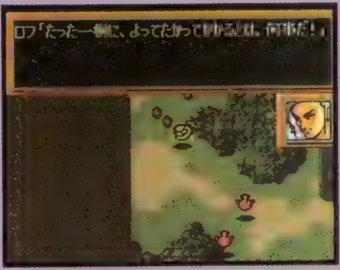
今回攻略をお届けするのは、通算で第25話まで。物語は、半分を過ぎたあたりだ。マルチシナリオなのでいくつにもルートが分かれ（左のフローチャート参照）、25話までといえどそのマップの数は超膨大。基本的な攻略はSFC版と変化はないので、各マップのちょっとしたワンポイント攻略を紹介していくぞ。全35マップ、一気に行きます！

シナリオ1 接触

いきなりオリジナル面！

リアルタイプ主人公だとこのマップから開始。マシントラブルで動けなくなった主人公が敵と遭遇。自分は動けない、敵は多いといきなりハード…と思いきや、ＮＰＣのロフが現れ、敵をバンバン倒していく…。主人公は、見てるだけ…。

●会話イベント：主人公と敵が戦闘、主人公と敵が戦闘、ロフが敵を攻撃、真吾が攻撃。



◀ＮＰＣが敵をガンガン倒す。主人公は、1体でも倒せればめっけもんだ。

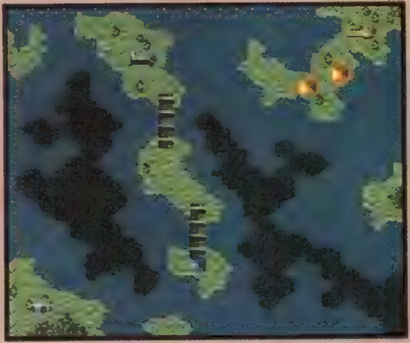
1ターン目主人公動けず。その後ロフが登場、敵を倒しまくる。ゴーショーグンも顔見せ程度に登場。

ＮＰＣのロフ登場後、エネルギー回復。敵は弱いので、できるだけ動き、1体でもいいから敵を倒すようにしよう。

シナリオ2 接触

スーパー系はこちらから

スーパー系はこちら。マップは違うが、ストーリーラインは同じ。ロフの登場が遅れるので、それまで1人で何とかしなくてはならない。リアル系より、多少経験値を稼げる。●会話イベント：シナリオ1と同じ。



最初の敵を倒すと敵増援。その直後ＮＰＣのロフが登場し、敵を倒しまくる。ゴーショーグンも、顔見せ程度に登場。

最初の敵は弱いので、ＮＰＣに経験値を与えず、主人公が積極的に動くこと。

シナリオ3 発端

敵の多さにビビるな！

いきなり敵が多いように見えるが、ゲッターとマジンガーをうまく使えば簡単に勝てる。特にゲッターは「加速」を使って早めにブロッケンを倒そう。このシナリオをクリアした時点で総ターン数が14以下かどうかで分岐が発生。しかし、経過が違うだけでシナリオ15で合流する。ここでターン数を調整し、好きな方に。

●会話イベント：あしゅらと甲児、あしゅらとさやか、ボス攻撃前、主人公が攻撃する前、甲児とブロッケン、さやかとブロッケン。

▲要となるのはやはりマジンガーZとゲッターロボ。うまく運用しよう。

▲初の本格シナリオなのに、敵は多い。しかし思ったよりは楽に勝てるはず。

6ターン目、あしゅら男爵が生きていればブロッケンのグールが撤退。

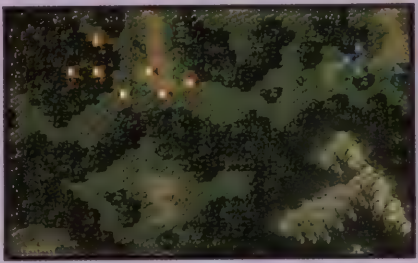
主人公はサポートに徹し、ゲッターやマジンガーが倒しそびれた敵を潰していこう。ここでレベルを1～2ほど上げておきたい。

シナリオ4 発端

味方の増援まで粘れ！

スーパー系の本格シナリオ開始。味方の防御が高いので、そんなに苦労はしない。ガンガン突撃させても大丈夫だ。4ターン目に登場するブロッケンは、6ターン目で撤退する。あらかじめ主人公は出現位置（マップ左下）に移動しておき、出現と同時に攻撃を仕掛けるといい。5ターン目にロンドベル登場。

●会話イベント：シナリオ3と同様。



開始前にマジンガーZの発進デモ。4ターン目に敵増援。2ターン目にロンドベルが登場。6ターン目までに、あしゅら男爵が生きていればブロッ

ケンは撤退。ここで登場する2体のグールは、「幸運」で倒したい。総合ターン数によってルート分岐。条件等は、シナリオ3と同様。

主人公精神コマンド	
血液型O／幸運,01 ひらめき,02 気合,03 熱血,12 必中,19 魂,41	血液型A／根性,01 必中,02 熱血,06 気合,06 ひらめき,22 魂,29
血液型B／幸運,01 熱血,02 ひらめき,03 必中,09 気合,17 復活,32	血液型AB／必中,01 熱血,03 加速,10 ひらめき,19 気合,21

シナリオ5　謎の訪問者

エルガイムが仲間に！

最初に操作できるのは、ダバとアムの2人。2ターン目にはロンドベルが登場するが、5ターン目に登場するNPCのティターンズが、ほとんどの敵を倒してしまう。ある程度の経験値の犠牲はあきらめよう。

ダバとアムの2人は、ある程度敵を倒しながら、上を回りこんで南に降りていく。そして、増援としてくるロンドベルは、ガンガン上に進み、敵の増援を相手にしながらダバたちと合流しよう。

もしクリアが面倒なら、何もしないのも手だ。ティターンズが勝手に終わらせてくれる。

●会話イベント：ヤザンが攻撃する前、ライラが攻撃する前、ジェリドが攻撃する前、アムが初めて攻撃する、ダバが初めて攻撃する。

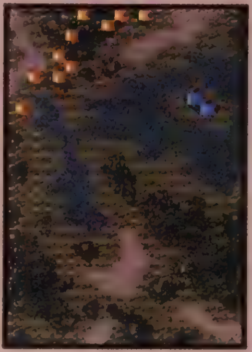
2ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、NPCのティターンズ登場。同時に敵増援、ハーディアス撤退。	ハーディアスは絶対倒せない。アイテムも大したものはないので、とっととクリアしてしまうのも手だ。

シナリオ6　謎の訪問者

ティターンズ強し！

総ターン数が15ターン以上かかっていたらこちらのマップにくる。マップの始めはダバとアムだけというのは同じだが、時間が立ってしまっているのでNPCのティターンズがロンドベルより先に到着してしまう。

ロンドベルの登場はその後の3ターン目だが、NPCのティターンズは、もうやりたい放題の処置なし状態。あきらめてティターンズが敵をすべて片づけてくれるのを見ているのが一番早いかも知れない。ロンドベルがマップ上方にたどり着く頃には、ほとんどの敵がティターンズの餌食になっているはずだ。アイテム入手に専念。



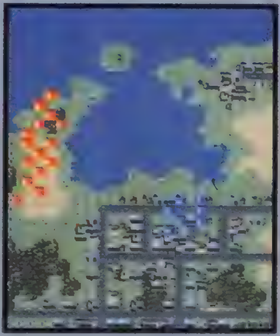
2ターン目、NPCのティターンズ登場。3ターン目、ロンドベル登場。同時に敵増援。ハーディアスは撤退。	シナリオ5同様、ハーディアスは絶対に倒せない。敵はすべて無視して、アイテム探しに専念しよう。

シナリオ7　新たな敵

ビーム兵器は役に立たない

敵はビームコートを装備したHM中心。しかし、こちらはゲッターが抜けている上に、マジンガー、エルガイムといった面子がは4ターンまで出撃禁止。最初は町の西端に陣取って動かず、4ターン目まで粘ろう。敵のほとんどはビーム兵器が効かないので、焦らず地道に闘っていくこと。

マジンガーが出撃可能になったら、反撃開始だ。マジンガーを中心にして闘えばかなり楽になる。



●会話イベント：ギャブレーがダバに攻撃、ダバがギャブレーに攻撃、アムとギャブレーが戦闘、ダバとレッシィが戦闘、アムとレッシィが戦闘、アムとハッシャが戦闘。

ダバ、アム、甲児、さやか、リリスは出撃禁止。4ターン目、出撃解除。	グライア以外はビームコート装備。街の上に陣取って地道に行こう。マジンガー出撃まで持てば後はラク。

シナリオ8　特訓！大雪山おろし

ゲッターが主役だ！

登場するのはゲッターのみ。しかし、敵が弱いので楽勝で勝てる。途中でテキサスマックが登場するが、ハッキリ言って必要ない。アイテムでも拾わせておこう。ここでゲッターの変形シーンを見ることができる。この変形シーンを楽しむためのサービスマップ？

●会話イベント：特になし。

▲じっくり変形シーンを楽しもう。敵もまったく大したことないしね。ちょっとした息抜きのようなマップだ。

敵増援破壊後、テキサスマック登場。	ポイントは特になし。テキサスマックで出来るだけアイテムを集めよう。

シナリオ9　特訓！大雪山おろし

ゲッター3が主役だ！

最初の敵は、早乙女研究所あたりで迎撃。大雪山おろしがあるので楽勝だろう。初期配置の敵を倒すと大量に敵の増援が登場するが、同時にロンドベルも到着する。そのままゲッターと合流して、HPを回復できる早乙女研究所の当たりで戦おう。そんなに苦労はしないで勝てる。

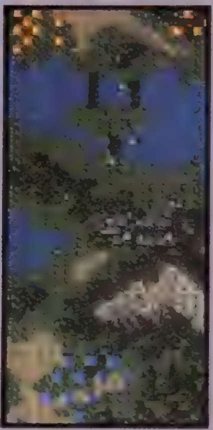
●会話イベント：特になし。

初期配置の敵破壊後、ロンドベル登場。	早乙女研究所と、そのまわりにある森に展開するとラク。傷を負ったら、研究所の上で回復しよう。

シナリオ10　新たな敵

護衛任務は大変だ！

ミデアの護衛をするマップ。ミデアを守りたい気持ちに焦って、全軍で前に進んでいくと、後方からランバラル率いる増援部隊にやられてしまうことになる。マップ中央あたりに陣取り、上方、下方の2面に備えた展開をしたい。



●会話イベント：アムロとシーマが戦闘、コウとシーマが戦闘、主人公とシーマが戦闘、アムロとラルが戦闘、ラルがキースかコウを攻撃。

メッセージ選択あり。3ターン目、ポセイダル軍出現、すぐに撤退。5ターン目、獣戦機隊登場仲間に、同時に敵増援。クリア後、ミデアが何機残っているかで援助物資変化。主人公、メッセージ選択で「恋人いない」を選択していた場合、サブパイロットが追加される。	上からシーマ、下からラルと、上下から強敵が迫ってくる。このマップで追加される獣戦機隊をうまく使おう。

主人公精神コマンド	獅子座O／幸運,01　必中,02　集中,03　ひらめき,07　熱血,17　気合,20　獅子座A／必中,01　加速,02　熱血,04　ひらめき,05　幸運,09　気合,12
	獅子座B／必中,01　気合,02　幸運,06　隠れ身,15　熱血,19　ひらめき,27　獅子座AB／熱血,01　必中,05　幸運,09　ひらめき,12　気合,24　覚醒,33

シナリオ11 ブライトの帰還

やっぱり護衛は辛いよ

基本的にはシナリオ10と同じ。違うのは、最初にゲッターがいないこと。3ないし6ターン目に登場する。
●会話イベント：アムロとシーマが戦闘、コウとシーマが戦闘、主人公とシーマが戦闘、アムロとラルが戦闘、ラルがキースかコウを攻撃。

主人公にメッセージ選択あり。3ターン目、または6ターン目にゲッター登場（シナリオ7でのクリアターン数により、登場ターンが変化する）。4ターン目、獣戦機隊登場、仲間になる。5ターン目、敵増援登場。クリア後、ミデアが何機残っているかで援助物資変化。主人公、以前のメッセージ選択で「恋人いない」を選択していた場合は、サブパイロットが補充の人員として追加される。

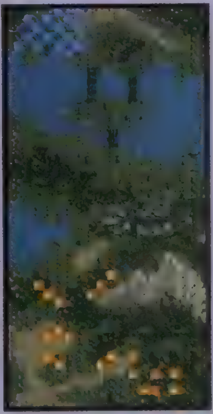
基本的にはシナリオ10と同じく辛い戦い。こちらでは、ゲッターの参戦が遅れるのでさらに辛くなる。上からシーマ、下からラルの恐怖の2段攻撃をなんとか凌ごう。やはりこのマップで仲間になる獣戦機隊が重要。

シナリオ12 ダバ＝マイロード

ようやくダバのおでまし！

妙に縦長なマップ。何とかマップ中央の都市部分を確保したい。3ターン目に味方の増援が4体登場するが、即戦力になるのはダバとアムだけ。他の2人は当てにしないこと。

敵はHMが中心。やっかいなビームコートのおかげで、攻撃のメインはスーパーロボット系になる。モビルスーツ系は、サポート役に徹しよう。ちなみにギャブレーを倒すと、レッシィ以外全員退却する。
●会話イベント：
ギャブレーがダバに攻撃、ダバがギャブレーに攻撃、アムとギャブレーが戦闘、ダバとレッシィが戦闘、アムとレッシィが戦闘、アムとハッシャが戦闘。



3ターン目、ダバ、アム、クリス、バーニィ登場。2ターン目以降、主人公が中央の小島を通過すると、敵増援登場。ギャブレーを倒すと、レッシィ以外すべて撤退。

敵がHM中心のなかなか厳しいマップだが、ここでは実はいいアイテムを入手することができる。クリスとバーニィは、アイテム探しに走らせよう。

シナリオ13 救出！コンバトラーV

倒せるか、ドレイドウ！

初期の味方はコンバトラーのみ。といっても分離状態なので、とっとと合体すること。あとは南原コネクションの上で敵を待ち受けるだけ。コンバトラーの戦いはデモンストレーションのようなもの。戦闘のメインは、3ターン目の敵増援と、5ターン目のロンドベル到着のあと。かなりの消耗戦になると思われるが、コンバトラーを放ったまま忘れるな。

ボスクラスのドレイドウは、HPが半分以下になると撤退するが、HP半分以上の状態から一撃で倒せば、大量の資金と経験値が手に入る。できれば倒したいところだが…。
●会話イベント：豹馬がガルーダに攻撃。

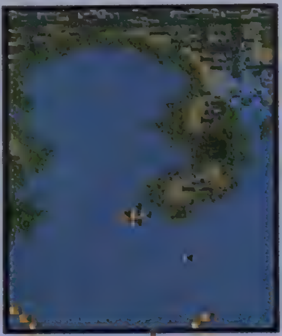
2ターン目、敵増援。5ターン目、ロンドベル登場。ガルーダ退却。ドレイドウのHPが半分以下になると、ドレイドウ退却。

ドレイドウを倒せるのは、ゲッターくらいか。HPを半分ちょいにするのが難しいが。

シナリオ14 スタンピード

ティターンズとの共同戦

経験値の敵、ティターンズとの初の共同戦線だ。相変わらずザコ敵をバリバリ喰らってくれるので不快きわまりないが、とりあえずドラゴノザウルスの進行を止めなくてはどうにもならない。ドラゴノザウルスは毎ターンHPが回復するうえに上へ上へと逃げていく。四方を固めて動けなくし、一気にかたをつけよう。ちなみに途中で退却したジェリドとヤザンは、8ターン目に戻ってくる。それまでにザコはできるだけ倒しておきたい。
●会話イベント：甲児とあしゅら男爵が戦闘。



主人公メッセージ選択。3ターン目、ライラ、ヤザン、ジェリドが生きていればヤザンとジェリド退却。3ターン目、敵増援。4ターン目、あしゅら男爵が倒されていなければ敵増援。8ターン目、ヤザン、ジェリド退却していれば再び登場。

強力なドラゴザウルスもさることながら、大切な経験値を喰らうNPCはもっと恐ろしい。ここでも経験値はあきらめた方がいいかも？

シナリオ15 闘将ダイモス

市街地で叩け！

序盤、ガルバーFXⅡはひたすら逃げる。戦おうなんて無謀なことは考えてはいけない。3ターン目になって、敵味方両方に増援がきたら、本当の戦いの始まりだ。ロンドベルはそのまま市街地で戦い、ガルバーFXⅡはロンドベルの懐に飛び込ませてのんびりさせよう。敵の大部分は市街地に行くので、ダイモスはダイモビッグに陣取り、じっくり防衛戦だ。
●会話イベント：あしゅらと甲児、あしゅらとさやか、甲児とブロッケン、さやかとブロッケン。

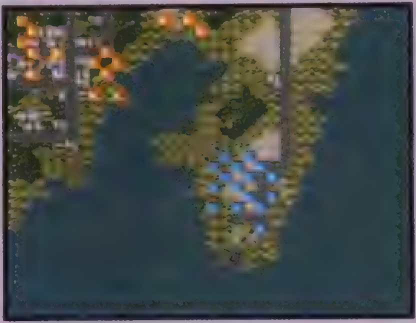
2ターン目、ダイモス登場。3ターン目、ロンドベル登場。敵、増援。リヒテル、バルバス退却。

住民にはいい迷惑だが、ロンドベルは市街地から出ないようにして戦えばラクだ。バルバスは強いので、近寄ってはダメ。

シナリオ16 戦場の愛

深追い厳禁！

序盤に登場するのはザコ敵ばかり。しかし、調子に乗って進むと、増援に挟まれることになる。マップ中央にある森で、左右に展開しよう。
●会話イベント：ダバとギャブレーが戦闘、ダバとレッシィが戦闘、アムとギャブレーが戦闘、アムとレッシィが戦闘、アムとハッシャが戦闘、ネイが初めて攻撃する時。



4ターン目、敵増援。ただし敵残り8機以上の場合、一部退却。ダバはレッシィを説得可能。レッシィを倒すと、敵全滅後イベント。どちらにせよレッシィは仲間になる。

レッシィは倒しても仲間になる。ここはひとつ倒してしまい、経験値をいただきましょう。彼女はレベルが高いので、結構な稼ぎになるぞ。スーパーロボット系なら一撃で倒せるハズ。

主人公精神コマンド	
乙女座O	熱血,01 気合,04 幸運,08 ひらめき,12 必中,18 信頼,31
乙女座A	幸運,01 必中,02 ひらめき,05 熱血,08 加速,11 気合,14
乙女座B	気合,18 熱血,03 幸運,01 必中,04 覚醒,20 ひらめき,24
乙女座AB	必中,01 幸運,02 熱血,04 鉄壁,14 気合,20 ひらめき,24

シナリオ17……ザンボット3登場

ちょっと小遣い稼ぎね！

最初はザンバードのみだが、3ターン目にザンボットに合体できる。合体してしまえば、ハッキリいって相手はザコ同然だ。さすがにザンボット3の相手ではない。しかも、5ターン目でロンドベルが登場すれば、あとは力押しでどうにでもなる。しかも、ここの敵はもらえる資金が大きいので、お金稼ぎになるぞ。「幸運」を持っているキャラをフル動員して、バンバン敵を倒していこう。

●会話イベント：特になし。

3ターン目までにドミラを倒すと、もう1機ドミラが出現。3ターン目、宇宙太、恵子が登場し、ザンボット3に合体。同時に敵増援。ブッチャー退却。5ターン目、ロンドベル登場。

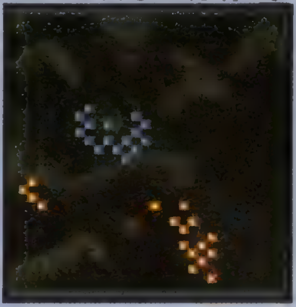
登場する敵は、のきなみ高資金を落とすので、「幸運」を使いきる気持ちで戦おう。アイテムの取りのがしのなきよう。

シナリオ18……悲しい記憶

恐怖！黒い三連星

母艦のトロイホースが動けないので、そのまわりを囲むように展開しよう。ブンドル艦は高賞金が保証されているが、狙わない方が無難。6ターン以内に倒さないと、退却してしまうし。このマップでのポイントは黒い三連星。バリバリにチューンナップしたドムは、ハッキリ言ってスーパーロボット並みの強さを誇っている。こちらもスーパーロボットをぶつけよう。できるだけ一撃で倒すよう、最高の武器で攻撃。でないと、下手をすれば反撃でやられてしまうこともあるぞ。

●会話イベント：アムロとガイアが戦闘、主人公が黒い三連星に攻撃。



獣戦機隊出撃不可。トロイホース移動不可。3ターン目、敵が12体以下でブンドルがいる場合、敵増援。6ターン目、カミーユ登場。ブンドル、生きていれば退却。クリア後、トロイホースはアーガマに。ルー・ルカが仲間に。

ドムだからってバカにするなかれ、この3連星との戦いが山場となるだろう。しかし、心強い味方、カミーユが登場する。即戦力として役に立ってくれるぞ。

シナリオ19……悲しい記憶

ガルバーFXⅡは元気か？

初期状態、味方は偵察で偶然敵にあってしまったガルバーFXⅡ。おまけに、乗っているのはナナ。お先まっ暗な状況で始まるが、味方の増援まで堪え忍べばあとは圧倒的戦力差に後押しされて、力押しのゴリゴリで戦える。適度な経験値稼ぎもできるので、悪くないマップだ。ロンドベルが登場する前に、G-ディフェンサーに乗ったカツが登場するが、彼に期待をかけてはダメ。ナナと一緒に仲良く逃げ回ろう。5ターン目までの辛抱だ。

●会話イベント：ナナが攻撃、カツが攻撃、ガデムが攻撃、サラが攻撃。

3ターン目、カツ登場。5ターン目、ロンドベル登場。6ターン目、カミーユ登場。ケルナグールかカットナルがダメージを受けると、両機退却。クリア後、トロイホースがアーガマに。

ロンドベルが登場するまでが勝負。後はラクだ。ケルナグールとカットナルは、とっとと ダメージを与えて退却させた方がいいだろう。

シナリオ20 目覚めよ！超獣機神

やっと合体できる！

最初はバラバラの各機。忍か沙羅がダメージを受けると自動的に合体できるので、とっとと合体だ。妙に気合いの入った合体デモが見れるぞ。早乙女研究所の上で戦っていれば、ロンドベル登場の前にあらかたかたはつくぞ。

●会話イベント：特になし

忍か沙羅がダメージを受け、獣戦機隊が全員生きていれば、ダンクーガに合体可能。敵増援。5ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、リヒテル登場。そのまま退却。

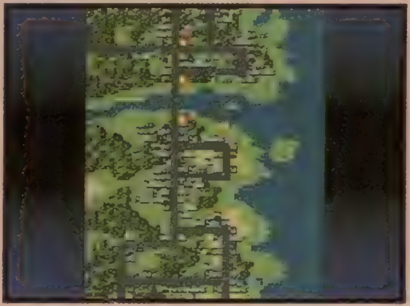
さっさと合体し1、2発気合いをかけたらあとは楽勝だ。ロンドベルは、2軍を出して経験値を稼ごう。

シナリオ21……ガイゾックの恐怖

防げるか、人間爆弾

最初はザンボットのみ。8ターン以内にバンドックを倒さないと、後でひどいイベントを見るハメになる。ザコは完全に無視して、ザンボットはバンドックに一直線。ムーンアタックの連発でガンガン攻めよう。しかし、ザンボットだけではどうにもならないので、ロンドベルも、登場したらすぐさまバンドッグへ向かおう。ザコの掃除はそのあとだ。

●会話イベント：ブッチャーと勝平が戦闘。



3ターン目、ロンドベル登場。4ターン目、バンドックが生き残っていれば、敵増援。8ターン目、バンドックが生き残っていれば、イベントが発生。香月たちがさらわれてしまう。

ザンボットは最初から飛ばして行かないと間に合わない。ロンドベルも、多少の犠牲はガマンしてひたすらバンドックを攻めよう。悲しいイベントを見たいのなら別だが。

シナリオ22……愛の行方

ダイモス最大のピンチ

序盤、ダイモス1機のみ。しかも気合いが下がりまくっているので必殺技が使えない。まずは「気合」だ。あとは増援にくるナナの「信頼」が頼り。

●会話イベント：ナナが攻撃、カツが攻撃、ガデムが攻撃、サラが攻撃。

一矢の気合90でスタート。一矢がダメージを受けるとイベント。次のターン、主人公たち登場。ガルンロールが生き残っていれば、敵増援。さらに次のターン、甲児たち登場。ガルンロール退却。

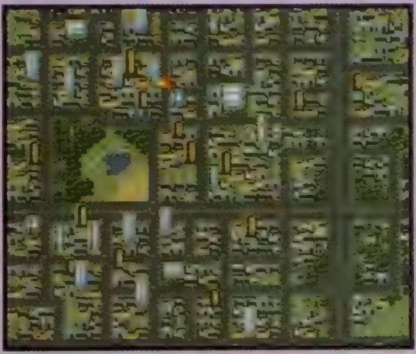
ナナ、リリスなどが使える「信頼」が命綱。攻撃はダイモスだけで何とかなるぞ。

主人公精神コマンド	天秤座O／必中,01 熱血,02 幸運,03 気合,12 隠れ身,21 魂,40	天秤座A／幸運,01 集中,03 熱血,06 必中,08 ひらめき,10 気合,17
	天秤座B／幸運,01 熱血,02 集中,08 必中,09 気合,15 隠れ身,23	天秤座AB／幸運,01 熱血,02 加速,03 気合,04 必中,12 ひらめき,17

シナリオ23 ……………浮上

ガラリアをどうする？

ここでガラリアを仲間にするかどうかで、第二の母艦が決まる。仲間にした場合、グランガラン、しなかった場合はゴラオンに。●会話イベント：バーンとショウが戦闘、トッドとショウが戦闘、バーンとガラリアが戦闘、トッドとガラリアが戦闘。



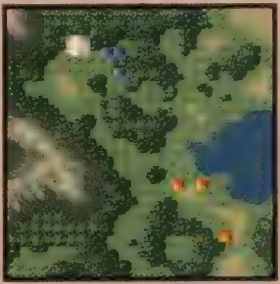
3ターン目までにガラリアに攻撃しなければ、ガラリア仲間に。3ターン目、またはガラリアを倒したあとにビショット軍登場。4ターン目、マーベル登場。5ターン目、ロンドベル登場。6ターン目、ビショット退却。

敵のほとんどがオーラバトラーで、ビームは効かない。スーパーロボット中心で。

シナリオ24 空飛ぶマジンガーZ

すごいアイテムがある！

このマップでの敗北条件は特殊で、敵に光子力研究所を占領されるとゲームオーバー。そのためか、敵は積極的に攻撃してこない。ゴーショーグンやギリアムを始め、増援が次々くるので、マジンガーたちはひたすら光子力研究所を守ろう。PS版ではギリアムを自分で操作できるので、攻撃は彼に任せよう。また、SFC版をプレイした人なら知っていると思うが、ここには貴重なアイテムが眠っている。探し出そう！●会話イベント：甲児とブロッケン、ギリアムが初めて攻撃、ゴーショーグンが初めて攻撃。



2ターン目、敵増援。3ターン目、マリア登場。4ターン目、または4ターン前に機械獣が全滅すると、敵増援。ズールのHPが半分以下になるとブロッケンは「根性」を使う。4ターン目、ギリアム登場。5ターン目、ゴーショーグン登場。4ターン目以降、機械獣が全滅し、ブロッケンが生き残っていれば、ブロッケン退却。

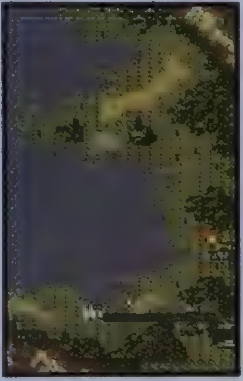
ギリアムがとても頼もしい。しかし、このマップをクリアするとどこかに行ってしまう。また、PS版ではゴーショーグンがそのまま残る。

シナリオ25 ………ミーアの決意

悲壮な決意の果てには…

悲壮な決意で出てきた割には、ミーアはあっさり片がついてしまう。ロンドベルの増援は、出現位置が近いために敵の増援部隊といきなり戦いになるだろう。コンバトラーも、そのままロンドベルと合流する形で戦っていけばいい。戦力的には、HPの高い敵が多いため、やや不利に感じるが、スーパーロボット系ユニットをメインにして攻撃をしていけば何とかなるハズだ。恐らく、かなりの混戦になると思われるので、ユニットの行動し忘れといったうっかりミスには特に注意したい。

●会話イベント：ミーアと戦闘、一矢とリヒテルが戦闘。



ミーアを倒した後ガルーダ登場。リヒテルの増援。ガルーダは退却。ミーアを倒して3ターン後、ロンドベル登場。クリア後、ナナか京四郎のパイロット選択。

ロンドベルの増援は敵の目の前に現れる可能性もあり、相当な消耗戦となるだろう。リペアパーツの使用もやむを得ない？

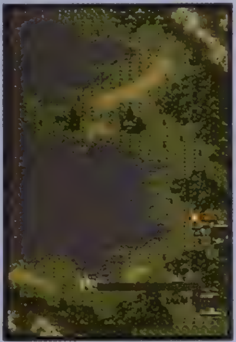
シナリオ26 …大将軍ガルーダの悲劇

結局ガルーダもあっさり…

まずは気合いを上げておいて、何もしないで待つ。敵ターンで攻撃されたら、反撃で超電磁スピン。次のターンで「熱血」の超電磁スピン。以上。

本番はそのあと。敵増援対、ロンドベル。やっぱりここでも消耗戦になる。このあたりにくると、もうメインはスーパーロボットがほとんどになっていることだろう。いい加減、使えないキャラ（特にモビルスーツ系パイロット）は、見限ってしまう冷酷さも必要だ。

●会話イベント：豹馬とガルーダが戦闘、一矢とリヒテルが戦闘、一矢とリヒテルが戦闘（2回目）。



SFC版では隠しキャラだったサーバインを、忘れずに取っておくこと。

チャムファウ出撃不可。ビッグガルーダのHPが半分以下になると、ガルーダは精神コマンド「根性」でHP回復。ビッグガルーダを倒した直後、敵増援。その次のターン、ロンドベル出撃。ショウが（02,40）の座標に移動すると、イベント発生。シルキーマウが仲間に。さらにクリア後、ダンバインがあれば、サーバインかズワウスとの交換を選択。

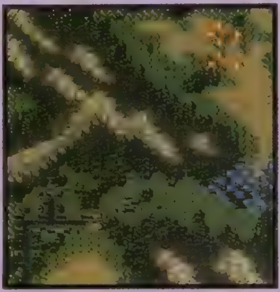
シナリオ27 …オーラマシン展開

ゲアガリングをどうする？

このマップでの主な敵は、マップ左下に増援としてやってくるHM軍団。マップ右上に最初からいるオーラバトラー軍は、たった2ターンで退却してしまう。ゲアガリングは高資金と高経験値を約束されているので、「加速」や「熱血」で一気に接近して倒してしまうという荒技も可能だ。どうしても資金が欲しい人は挑戦してみよう。

後半は、HM軍との対決。ここまでくればビームコートはさほど問題ではないが、ずば抜けた機動性の高さがやっかいだ。「必中」、「集中」などは、惜しまず使っていこう。

●会話イベント：レッシィとネイが戦闘。



2ターン目、イベント発生。敵撤退。直後にポセイダル軍登場。シーラ、エル、ベル仲間に。グランガラン入手。

HM軍は割と群れなして襲ってくるので、母艦のマップ兵器が役に立つ。また、ついに第二の母艦登場。今後は、母艦を選択するマップも登場してくることになる。

シナリオ28 …オーラマシン展開

かつてない激戦！

いきなりドレイク軍のオーラバトラー部隊が相手。しかもこのあと、ポセイダル軍の大舞台が控えている。実はドレイク軍は、ウィルウィスプにダメージを与えたらのきなみ撤退してしまう。全部を全部相手にしていたのでは持たないので、ドレイク軍にはさっさと撤退してもらいましょう。ポセイダル軍との戦いになる前に、マップ中央部分を確保しておこう。

●会話イベント：ショウとドレイクが戦闘、マーベルとドレイクが戦闘、ダバとマクトミンが戦闘、レッシィとマクトミンが戦闘。

戦闘前、ゴラオン撤退。ニー、キーン仲間に。ウィルウィスプにダメージを与えると、ドレイク軍すべて撤退。その直後ポセイダル軍登場。

このマップで仲間になるニーとキーン。決して戦力として期待してはいけない。取りあえず2人仲良く母艦の中でボチューンの装甲でもみがいて貰っておこう。オーラバトラー系で聖戦士になれないのは致命的だ。

主人公精神コマンド

蠍座O／必中,01　幸運,09　ひらめき,09　気合,12　覚醒,27　魂,33

蠍座A／幸運,01　熱血,02　必中,04　ひらめき,05　加速,08　気合,21

蠍座B／ひらめき,01　幸運,02　必中,04　熱血,08　気合,18　加速,21

蠍座AB／幸運,01　ひらめき,07　熱血,10　必中,14　気合,16　隠れ身,30

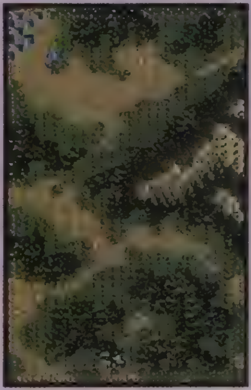
シナリオ29 ……イントルーダー

縦にまいりまーす

とにかく縦に長くて、ターン制限があるマップ。そのかわり、敵全滅ではなくマップ上の基地にこちらのユニットが1機でもたどり着けばOKという変則的なマップだ。敵の数は少ないが、マップが広いのでたどり着くこと自体に苦労することになる。

ただでさえ道が遠いのだから、敵とまともにぶつかっていたのではダメだ。できるだけ足の速いユニットに突っ込ませるのが一番。このときの適役は、ショウのサーバイン。その他のユニットは、あとを追う形で敵を攻撃しよう。1ターンの余裕を持ってたどり着けるはずだ。

●会話イベント：特になし。



1、2、3、5ターン目に敵の増援。

サーバインさえあれば楽勝。このマップでついに真打ち、ダイターン3も登場。クリアしたあとは徹底的にチューンナップしよう。ダイターンには、いくらお金をかけても大丈夫だ。

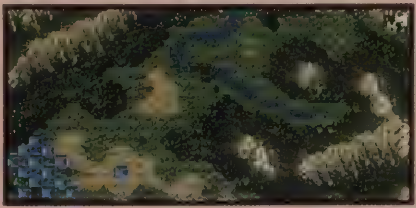
シナリオ30 ……イントルーダー

横にまいりまーす

ちょいと横長のマップ。こちらのルートでは、基地までの道のりは短いけど、敵の数が多いのだ。

まずは、攻撃力と移動力の兼ね合いを考えて出撃ユニットを選抜しよう。敵の増援は、現れたはしから撃破していく。「加速」を持っているキャラは常に使い、行けるところまで行って手近な敵を撃破。これの繰り返しだ。特に、このマップで仲間になるダイターン3は、移動力は低いが攻撃力は高いので、みんなのあとを追いながらつぶし損ねた敵を掃除していこう。ダイターンの経験値稼ぎにもなるしね。

●会話イベント：特になし



1、2、3、4ターン目に敵の増援。

クリアだけならともかく、アイテム集めが辛いだろう。こういうマップに限って、いいアイテムが揃ってるもんなのだ。戦力外の何体かを、アイテム探しにてんで別方向に走らせるというのも手だ。

シナリオ31 …あしゅら男爵の最期

恐怖の2段マップ！

長年お世話になった（笑）あしゅら男爵の最後と言うことで、凝った仕掛けが施されているマップ。あしゅら男爵を倒すまでは普通だが、そのあと、6ターン以内に全員が外へ出ないとゲームオーバー。敵の増援もあるので、下手をすると下のマップ写真のようにハマリ状態になる可能性も。十分気をつけよう。

●会話イベント：甲児とあしゅらが戦闘、さやかとあしゅらが戦闘、ボスとあしゅらが戦闘。

あしゅら男爵を倒すとイベント発生。カウントダウン開始。その次のターン、敵増援。

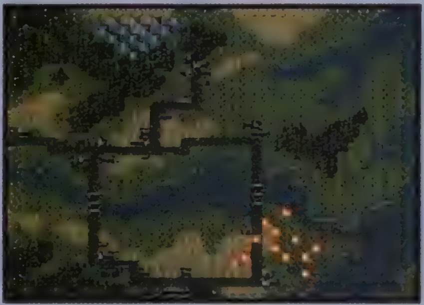
どうしても間に合いそうになければ、敵にわざとやられよう。倒されればマップからいなくなる。最後に残った1機が、出口を出ればOKだ。

シナリオ32 ……老兵の挽歌

じいさん頑張る

敵の補給部隊を襲うマップ。正義の集団にはあるまじき行為だが、目先の資金と経験値の誘惑には勝てないのであった。かなりの数の増援が登場することと、再び登場の黒い三連星、そして果敢にも旧ザクで頑張るガデムじいさんに気をつけていれば、なんとでもなる。資金も経験値も、ついでにアイテム（金塊しかないけど）も、しっかり稼ぎましょう。

●会話イベント：カツとサラが戦闘。



カツがいればサラが登場、カツはサラを説得できる。3ターン目、ミデアが生き残っていれば、敵増援。4ターン目、3ターン目までにミデアが倒されていれば、敵増援。クリア後、ガンタンクがあれば、Sガンダムとの選択イベント。

旧ザクを侮ると痛い目に合う。ハッキリ行って、黒い三連星より強い。うかつに近づくな。

シナリオ33 ……勇者ライディーン

デモ見るだけ？

主人公がスーパーロボット系だった場合、「老兵の挽歌」の代わりにこのマップに来ることになる。

ライディーンのデモシーンを見たあとは、ブルーガーでアイテムを取りつつ、ライディーンでゆっくり敵を攻撃。で、終わり。よっぽどのことがない限り勝てる。隅から隅まで練り歩いて、アイテムを入手しよう。

●会話イベント：ミスターが攻撃、洸とシャーキンが戦闘。

▲一足お先にライディーンの雄姿が見れる。

戦闘前、ライディーン発進デモ。

ライディーンのデモを見るだけのサービスマップか？　アイテムにたいしたモノはなし。

シナリオ34 ……Drヘルの野望

灼熱のアッザムリーダー

サブタイトル間違ってるんじゃないかってくらいの衝撃。あのアッザムリーダーが初登場したと思ったら、なんとマップ兵器を使ってくる。できるだけ早めに倒してしまい、その勢いでマップ中央の都市を占拠して戦おう。

●会話イベント：甲児とブロッケンが戦闘、さやかとブロッケンが戦闘、甲児とDrヘルが戦闘、洸とシャーキンが戦闘。

5ターン目、敵増援。6ターン目、ライディーンとブルーガー登場。クリア後、ジェガンとザク改があればユニット選択イベント。

アッザム以外では、カレイツェドに注意。大型ビーム砲がやっかいだ。ライディーンが仲間になるが、実はブルーガーの桜野マリの方が今後確実に役立つ。血ヘド吐いてでも育てろ。

主人公精神コマンド	射手座O／必中,01　ひらめき,02　幸運,03　熱血,09　気合,10　復活,45	射手座A／気合,01　幸運,04　ひらめき,12　熱血,18　必中,21　補給,33
	射手座B／幸運,01　必中,03　気合,04　加速,08　熱血,16　覚醒,36	射手座AB／好運,01　加速,02　必中,03　熱血,07　補給,18　気合,25

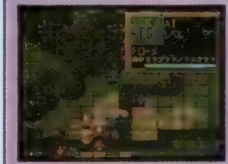
シナリオ35 …ターニングポイント

まさに人生の分かれ道

なぜか突然簡単なこのマップをクリアすると、チームは2つに分かれて道を進み始める。内訳は、ブライト、アムロ、コウ、キース、ファ、ライディーン系、ザンボット系、ダンクーガ系、エルガイム系が宇宙へ。そして残りは地上へ。

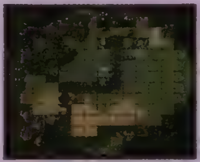
で、主人公のルート選択が行われる。どっちにいくかはもちろん自由。でも、分かれたチームのメンバーはしばらく登場しない。お気に入りのキャラがいる方に進めばいいわけだ。なお、サブパイロットがいる場合は、主人公についてくるぞ。

●会話イベント：特になし



▲中間地点でちょいと一息といったところか？　かなりラクに戦える。

▼敵の増援がないので、自由に展開して構わない。思う存分戦え。



クリア後、2チームに分割。主人公、ルート選択。宇宙へ：シナリオ36へ。地上へ：シナリオ37へ。

マップ自体は、特に考えもなしで戦っても大丈夫、勝てる。その後のルート選択の方が重要なのだ。分かれたチームのキャラとはしばらく会えない。じっくり考えて選択しよう。さてどっちを取る？

シナリオ36 ……………宇宙へ

恋人の説得を忘れるな！

以前、主人公のメッセージ選択（はるか昔のことだが）で「恋人いる」にしていた場合、ここで敵として登場する。必ず主人公で説得しておくこと。間違っても、殺してしまわないように注意。シャトル発進までの10ターンを持ちこたえればOKなので、あとはガッチリ守りを固めよう。

敵は3方向から攻めてくるうえに、キッチリ増援も登場する。3つの方向に主力を分けて配備し、各個撃破で戦っていこう。

●会話イベント：サブパイロットと戦闘、カミーユとジェリドが戦闘、主人公がサブ主人公を殺す（攻撃）、主人公がサブ主人公を殺す（反撃）。

恋人がいる場合、敵として登場。主人公は恋人を説得できる。敵が8体以下になったら敵増援。

ようやく恋人とのご対面。といっても、「恋人いない」にしていた場合は特に何も起こらず。

シナリオ37 …グレートマジンガー奪回

まずはグレートを取り戻せ

地上編第1弾はグレートが登場。が、いきなりグレートを奪われているのでまずはこれを奪い返す。グレートに隣接するだけでOK。グレートを取り戻すと敵の増援。しかしまだ本番ではない。本当の戦いは、ロンドベルが到着してから。それまでは地道に待機。

●会話イベント：甲児とブロッケンが戦闘、鉄也とブロッケンが戦闘、主人公とシーマが戦闘、主人公とシーマが戦闘（2回目）、

ビューナスAがグレートに隣接するとイベント。敵増援。イベント発生から3ターン後、ロンドベル登場。

グレートを取り戻すときは、間違って攻撃をしないように。攻撃してしまうと、恐らく反撃でやられてしまうことに。

シナリオ38 …エゥーゴとの接触

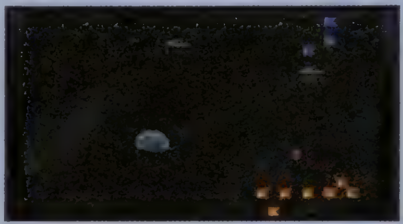
クワトロ登場！

ついに宇宙に上がった主人公たち。最初はいきなり百式とグレンダイザーだけでの戦いだ。慌てて敵の中に飛び込んで行かないで、しばらくは逃げるつもりで様子を見よう。

ここで2体だけで戦うのはかなりきつい。3ターン目にロンドベルが到着するので、それまで待っても遅くはない。

ロンドベルが到着すれば、コロニーを盾にして本格的に戦闘だ。百式の搭載しているマップ兵器をうまく使って戦おう。

●会話イベント：クワトロとマシュマーが戦闘。



3ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、敵増援。7ターン目、ギリアム登場。

シャア(クワトロ)が仲間になって嬉しい人も多いだろう。でもシャアよりガトーが好きな人は、育てるな。

シナリオ39 ……ティターンズ台頭

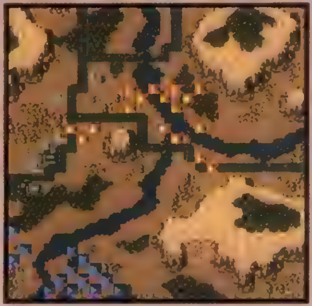
ティターンズとの決戦！

最初に、まずはドレイク軍のオーラバトラー部隊と戦うことになるが、これはただの前哨戦。この後で厳しいティターンズとの決戦が待っているのだ。

ウィルウィスプは上へ上へと逃げるので、逃げるにまかせよう。ここで貴重な戦力を失うのはもったいない。ウィルウィスプが消えると、レプラカーン部隊も消えてくれる。

いざティターンズとの戦闘になったら、主人公に恋人がいる場合、ティターンズの中に恋人がいる。必ず主人公で説得しよう。

●会話メッセージ：アレンがショウに攻撃、フェイがショウに攻撃、サブパイロットと戦闘、ヤザンとカミーユが戦闘。



ウィルウィスプが撤退すると、レプラカーン部隊撤退。敵全滅後、ティターンズ登場。恋人がいる場合、敵として登場。主人公で説得可能。

ティターンズとの総力戦だ。川を挟んで対峙するので、地上ユニットは足を捕らわれないように。

TO BE CONTINUED

これからの展開は?

さて、地上と宇宙の2つのルートに分かれたロンドベル。今後はそれぞれ独自のシナリオがもうしばらくの間だけ続いて行くことになるぞ。

といっても、主人公が選んだルートの方しか見れないんだけどね。

そして、もうしばらくしたら、ついに、ついに主人公がユニットを乗り換えることになる！　ユニット自体に名前を付けられるので、カッコイイ名前を付けてあげよう。

そして、ゲッターチームも、いよいよゲッターロボGへとお色直し。シーブックやジュドーたち若手（？）も次々参戦し、ますますロンドベルは賑やかになっていきますぞ！

▲ゲッタロボGになって頼もしさも3倍増しのゲッターチーム。

◀主人公機の登場。強烈に強いので、かなりラクになる。

主人公	山羊座O／熱血,01	ひらめき,02	加速,03	幸運,06	必中,11	気合,23	
精神	山羊座B／幸運,01	ひらめき,02	必中,03	熱血,09	再動,14	気合,02	
コマンド	山羊座A／幸運,01	ひらめき,02	熱血,04	覚醒,12	気合,20	鉄壁,22	
	山羊座AB／熱血,01	必中,04	ひらめき,04	幸運,08	気合,14	友情,21	

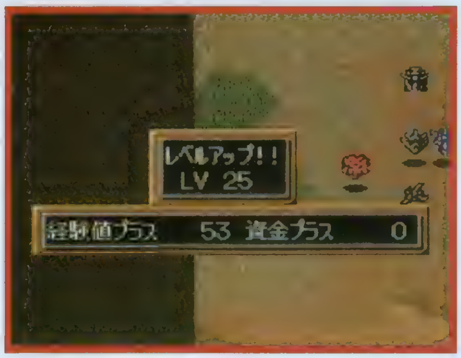
キャラクター

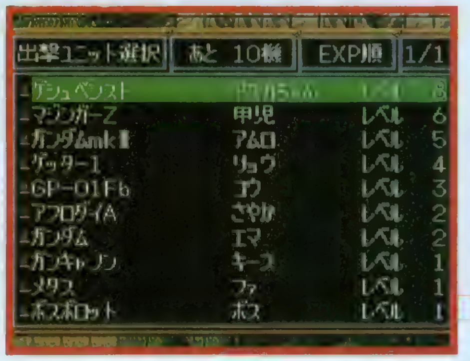
ゲームには、新旧合わせていろんなアニメのキャラがたくさん出演。ここでは、今回の範囲までに登場するキャラクターを一挙に紹介してしまうのだ！

今回の範囲で登場した味方キャラクター（一部NPC含む）に関して、2回行動が可能になるレベルと、覚える精神コマンドを完全紹介だ。SFC 版のときと比べ、覚える精神コマンドや、覚えるためのレベルに変更のあったキャラもいるので要注意（赤字はPS版で変更のあったもの）。どんなキャラクターを育てていけばいいのか今一ピンとこない人は、これを参考にしよう。精神コマンドの下の欄は、セが肉声の有無、その横のアルファベットがオススメ度を表しているぞ。また、欄外に星座と血液型の組み合わせによる主人公が覚える精神コマンドも記しておいた。合わせて参考にしよう。

出撃数に限りあり!! 育てキャラを限定せよ!

このゲームでは、出撃できるメンバーの数に限りがあるので、全員をまんべなく育てるのは難しい。敵の数も決まっているから、使えないキャラクターに経験値を与えるのはハッキリ言ってもったいない！　使わないキャラに経験値をあげるくらいなら、育てたいキャラに集中させた方が効率がいいのだ。だから、使わないと決めたらとことん使わないくらいでプレイしよう。もちろん、誰を集中して上げるかは、キミの自由だ。お気に入りのキャラは徹底して育ててあげよう。





LV47	LV42	LV33	LV46	LV42	LV—	LV42
葵　豹馬	明日香　麗	アムロ=レイ	和泉ナナ	エマ=シーン	エル=フィノ（妖精）	エレ=ハンム
熱血………2	偵察………1	加速………1	偵察………1	偵察………1	根性………1	偵察………1
気合………4	友情………5	集中………1	信頼………4	ひらめき…2	偵察………5	加速………1
ド根性……7	隠れ身……7	幸運………1	隠れ身……12	集中………10	信頼………8	探索………1
ひらめき…10	熱血………13	熱血………4	かく乱……28	熱血………17	脱力………12	集中………2
覚醒………30	かく乱……14	てかげん…5	愛…………30	覚醒………30	隠れ身……20	信頼………5
探索………41	必中………20	魂…………34	激励………32	激励………31	補給………50	再動………21
セ○／B	セ×／C	セ○／A	セ×／B	セ×／C	セ×／C	セ×／C

LV38	LV44	LV33	LV46	LV43	LV37	LV43
カツ=コバヤシ	兜　甲児	カミーユ=ビダン	神江　宇宙太	神北　恵子	ガウ=ハ=レッシィ	ガラリア=ニャムヒー
根性………5	根性………1	集中………1	集中………2	偵察………1	ひらめき…1	根性………1
必中………8	鉄壁………2	熱血………5	ひらめき…3	探索………1	熱血………3	加速………7
信頼………12	必中………4	てかげん…8	加速………4	足かせ……19	集中………7	ひらめき…12
熱血………14	ひらめき…9	威圧………18	てかげん…20	再動………27	愛…………15	熱血………19
隠れ身……21	集中………13	友情………30	かく乱……22	愛…………42	激励………19	鉄壁………31
補給………54	熱血………22	魂…………36	友情………31	復活………55	魂…………46	気合………47
セ×／C	セ○／A	セ○／A	セ×／C	セ×／B	セ○／A	セ×／A

LV46	LV50	LV—	LV—	LV43	LV50	LV43
キーン=キッス	北　小介	キリー=ギャグレイ	ギリアム=イェーガー	クリスチーナ=マッケンジー	車　弁慶	ケーラ=スゥ
偵察………1	偵察………1	探索………2	気合………1	加速………2	ド根性……1	根性………1
信頼………7	探索………1	根性………4	必中………2	友情………12	気合………5	加速………5
集中………12	加速………5	てかげん…19	ひらめき…3	激励………19	必中………8	集中………12
必中………17	隠れ身……31	友情………29	熱血………6	熱血………25	偵察………10	ひらめき…17
友情………23	信頼………42	覚醒………34	再動………20	覚醒………30	友情………28	かく乱……19
熱血………34	根性………49	魂…………45	復活………31	復活………39	探索………40	熱血………26
セ×／B	セ×／C	セ○／B	セ○／—	セ×／C	セ○／B	セ×／C

LV41	LV38	LV36	LV34	LV43	LV46	LV44
コウ=ウラキ	桜野　マリ	サラ=ザビアロフ	シーブック=アノー	シーラ=ラパーナ	式部　雅人	司馬　亮
鉄壁………1	信頼………2	集中………2	集中………1	偵察………1	根性………1	根性………1
ひらめき…2	必中………3	ひらめき…4	根性………1	加速………1	気合………2	気合………2
熱血………8	幸運………5	熱血………14	熱血………8	信頼………4	熱血………3	熱血………3
幸運………10	ひらめき…18	隠れ身……15	信頼………9	集中………5	集中………13	信頼………11
覚醒………27	愛…………27	愛…………27	気合………14	復活………7	激励………23	てかげん…19
魂…………48	補給………30	かく乱……30	魂…………39	補給………32	愛…………30	覚醒………31
セ○／B	セ×／A	セ×／B	セ○／A	セ×／A	セ×／B	セ×／B

主人公精神コマンド　水瓶座O／幸運,01　ド根性,02　必中,03　気合,09　熱血,10　ひらめき,22　水瓶座A／幸運,01　気合,02　熱血,08　必中,10　ひらめき,15　復活,40
水瓶座B／幸運,01　熱血,02　気合,07　必中,10　ド根性,12　ひらめき,21　水瓶座AB／熱血,01　幸運,02　ひらめき,07　必中,09　気合,14　集中,18

LV36	LV58	LV—	LV42	LV48	LV43	LV36	LV47	LV—
ショウ=ザマ	ジャック=キング	シルキー=マウ(妖精)	神 勝平	神宮寺 力	神 隼人	ダバ=マイロード	チャック=キース	チャム=ファウ(妖精)
根性……1	てかげん…1	かく乱……2	ド根性……1	根性……1	加速……1	加速……1	加速……2	信頼……2
集中……4	必中……2	隠れ身……7	熱血……8	加速……2	ひらめき…1	熱血……4	かく乱……9	ひらめき…10
熱血……10	熱血……3	幸運……10	必中……10	集中……3	集中……4	てかげん…8	幸運……10	鉄壁……12
てかげん…13	根性……5	探索……11	気合……11	ひらめき…7	てかげん…5	集中……18	脱力……15	気合……15
気合……30	ひらめき…6	信頼……13	覚醒……29	熱血……10	幸運……9	友情……23	友情……19	再動……20
魂……45	かく乱……7	気合……21	愛……41	覚醒……32	友情……25	魂……39	熱血……28	奇跡……56
セ○/A	セ×/C	セ×/B	セ×/B	セ×/C	セ○/B	セ○/A	セ×/C	セ○/A

LV45	LV48	LV45	LV48	LV47	LV47	LV52	LV38	LV42
剣 鉄也	トーレス	流 竜馬	浪花 十三	南原ちずる	ニー=ギブン	西川 大作	ハサウェイ=ノア	破嵐 万丈
加速……1	偵察……1	根性……1	必中……1	ひらめき…1	探索……1	根性……1	集中……2	ひらめき…1
ド根性……1	根性……1	必中……1	集中……3	信頼……1	根性……2	ド根性……2	気合……8	必中……1
鉄壁……2	加速……2	熱血……10	ひらめき…7	友情……3	集中……7	熱血……5	隠れ身……16	気合……1
必中……3	………	ひらめき…20	加速……13	愛……12	必中……10	気合……10	覚醒……23	ド根性……1
集中……12	………	愛……33	てかげん…35	幸運……33	脱力……24	激怒……18	熱血……24	熱血……22
熱血……24	………	覚醒……35	偵察……40	補給……48	熱血……33	足かせ……24	愛……31	魂……42
セ○/B	セ×/C	セ○/A	セ×/C	セ×/B	セ×/C	セ×/C	セ×/B	セ○/A

LV40	LV42	LV37	LV41	LV45	LV44	LV—	LV46	LV52
バーナード=ワイズマン	ひびき 洸	ファ=ユイリィ	ファンネリア=アム	藤原 忍	ブライト=ノア	ベル=アール(妖精)	北条 真吾	ボス
根性……1	根性……1	信頼……1	偵察……1	熱血……1	加速……1	幸運……8	必中……1	自爆……1
幸運……4	気合……2	ひらめき…5	愛……5	激怒……1	偵察……3	偵察……9	ド根性……3	ド根性……1
集中……7	必中……3	集中……10	[illegible]……7	ド根性……2	根性……5	根性……14	気合……6	気合……3
自爆……10	ひらめき…4	幸運……12	集中……12	気合……3	[illegible]……14	友情……36	集中……10	脱力……4
足かせ……16	集中……10	激励……18	補給……39	必中……10	集中……18	気合……39	熱血……14	激怒……10
熱血……23	熱血……30	愛……23	鉄壁……43	[illegible]……46	かく乱……41	復活……50	友情……37	熱血……20
セ×/C	セ○/B	セ×/B	セ○/A	セ○/B	セ○/C	セ×/C	セ○/B	セ×/C

LV44	LV—	LV45	LV—	LV43	LV47	LV45	LV45	LV—	LV38	LV—
マーベル=フローズン	マチルダ=アジャン(NPC)	マリア=フリード。	メリー=キング	結城 沙羅	夕月 京四郎	弓 さやか	竜崎 一矢	リリス=ファウ(妖精)	ルー=ルカ	レミー島田
集中……2	加速……1	根性……1	ド根性……1	ド根性……1	加速……1	幸運……1	根性……1	信頼……2	根性……1	加速……1
必中……7	根性……12	集中……4	探索……2	気合……2	根性……2	信頼……3	気合……2	激励……3	ひらめき…3	ひらめき…7
信頼……19	激励……28	幸運……8	幸運……2	熱血……3	集中……3	友情……7	必中……6	必中……5	幸運……10	幸運……8
熱血……20	補給……32	熱血……33	加速……4	ひらめき…14	ひらめき…4	必中……12	集中……8	幸運……7	熱血……13	脱力……12
覚醒……23	再動……35	再動……43	信頼……6	幸運……25	必中……8	ひらめき…18	ひらめき…15	鉄壁……12	友情……26	信頼……21
友情……27	復活……40	補給……47	偵察……7	鉄壁……29	熱血……19	再動……20	熱血……28	愛……34	補給……46	愛……53
セ×/B	セ×/—	セ×/B	セ×/C	セ×/B	セ×/C	セ×/B	セ○/B	セ×/B	セ×/A	セ○/B

主人公精神コマンド
魚座O/幸運,01 ひらめき,02 熱血,04 気合,08 必中,14 友情,30
魚座B/幸運,01 熱血,02 気合,03 加速,04 必中,22 再動,30
魚座A/必中,01 幸運,02 熱血,03 ひらめき,08 気合,20 奇跡,41
魚座AB/熱血,01 幸運,02 ひらめき,05 気合,06 必中,20 奇跡,40

たよりになります!

超オススメキャラクターピックアップ

今回の範囲の中で、攻略面で特に役立つキャラをピックアップ紹介。精神コマンドや能力値など、トータルな面で見てのオススメキャタクターたちだ。本当に役に立つから、ぜひ育てて上げてね。

カミーユ=ビダン

暴力的な攻撃力の高さが魅力。アムロには及ばないが、間違いなくモビルスーツ乗り3本の指に入る。

アムロ=レイ

その能力値の高さと、精神コマンドの使いやすさでは群を抜いている。文句なくモビルスーツ乗り最強。

桜野マリ

能力値の上がり方がハチャメチャに高い。初期値が異常に低いので育てにくいが、苦労は必ず報われる。

破嵐万丈

能力、精神ともに申し分ないが、なんといってもダイターンに乗れる唯一の人。ほとんど主役級の強さ。

主人公

精神コマンドにバラつきはあるけど、能力値は安定した強さ。何といっても自分だから思い入れも高い?

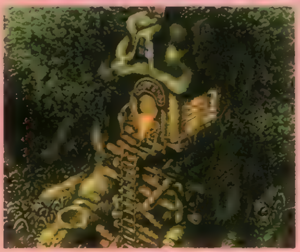
感動の物語が待つ！ ほのぼのRPGついに
ポポロクロイス

その詳細が謎に包まれたままだったRPG『ポポロクロイス物語』が、遂にその姿を現した。今月は、そのストーリーを中心に、『ポポロクロイス物語』の魅力に迫ってみよう。

PSのマシンパワーが可能にしたドラマチックRPG!!

遂にその姿を現した「ポポロクロイス物語」。このゲームには、従来のRPGでは実現し得なかった様々なフィーチャーが盛り込まれているのだ。詳細は誌面でそれぞれ紹介していくけど、これらの卓越したシステムによって、快適なプレイ環境だけでなく、プレイヤーを「ポポロクロイス」の世界に引き込む演出が可能になったぞ。より純粋にストーリーを楽しむことができるようになっているのだ。

同一スケール



▲このゲームでは、マップ上にあるものはすべて同一のスケールで描かれている。例えば町などは、フィールドマップからそのままのスケールでつながっているのだ。

▲もちろんそれは、戦闘シーンやイベントシーンでも同じだ。それぞれの局面によってキャラサイズを変えることなく、物語を演出してくれる。この演出効果は、想像以上に大きいぞ。

奪われた王冠を取り戻すため、王子は旅立つ！

むかしむかし、剣と魔法が支配していた頃、あるところにポポロクロイスという平和な王国がありました。この国の王様はパウロ・パカプカ、王妃様はサニアといいます。やがて、二人の間にはピエトロというかわいい王子様が生まれました。そんなある日、突然、北の大地にすむ氷の魔王が四天王と強大な軍勢を引き連れて王国を襲ってきたのです！　魔王軍は強力で、勇敢なポポロクロイスの兵士たちもなすすべがなく、城が落ちるのはもはや時間の問題かと思われたその時……城を守るようにして巨大な竜が現れたのです。竜と魔王の戦いは7日7晩続き、死闘の末ついに魔王は倒されました。しかし、竜は魔王によって闇の世界に引きずり込まれてしまったのです。

その戦いから10年の歳月が流れて、ピエトロ王子が10才の誕生日を迎えたその夜から、この物語がはじまるのです。

「知恵の王冠」が盗まれた!?

ピエトロ王子(10才)

ストーリーはポポロクロイス国の宝である、多くの知恵を授けてくれる「知恵の王冠」が盗まれたところからスタートする。ピエトロは、その王冠を取り戻すために旅立つことになるのだ。

遊びやすさを重視して、バトルモードは2つ!!

オートバトル

このゲームの戦闘システムは、マニュアル戦闘とオート戦闘の2つが用意されている。ストーリーだけをサクサク楽しみたい人には、もちろんオートバトルがおすすめだ。戦い方＝作戦さえ指示しておけば、あとはコンピュータが自動的に戦闘を行ってくれるぞ。

◀仲間のキャラにこのように命令を出しておけば、指示通りに戦ってくれるのだ。

◀サクサクと戦闘を終わらせたい場合は、このモードにしておこう。

©Sony Computer Entertainment, Inc.

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	春予定		

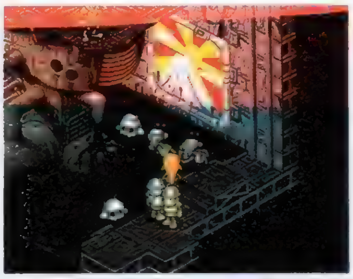
お目見え!! 物語

物語を演出する緻密なグラフィック！

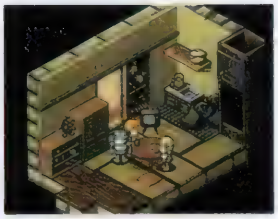
「ポポロクロイス」の世界は、クォータービューで表現されている。これによって建物や洞窟などの立体的な建造物も、現実に近い形で表現されているのだ。またそれにともなって、例えばものの影になっていて見えない場所に何かが隠されていたり、山や塔などを登りつめるときの高揚感を得ることができるなどといったように、ゲーム内のちょっとした出来事を、よりリアルに感じられるようになっているのだ。

建 物

このゲームでは建物もマップと同一スケールで描かれている。だからこそ、その高さや大きさが、ダイレクトに伝わってくるのだ。こういった点にも、ぜひ注目してもらいたい。



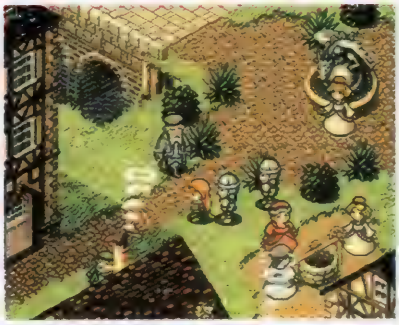
▶壁一面に描かれた、巨大な日の出の風景。そう、ここはロボットたちの銭湯なのだ。もしかして油？



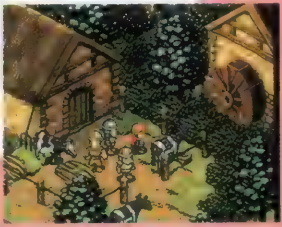
▲魔王の部屋は、四畳半の畳部屋？この独特な世界観も、大きな魅力の一つだ。

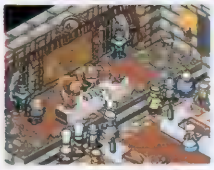
町

フィールドマップから町へは、そのまますんなりと入っていくことになる。すべてが同一スケールだから、大きな町も小さな町も、文字通り体で実感できるのだ。



▼町中の建物をはじめとする様々な建造物も、すべて同一スケールで描かれている。質感もバッチリだ。





◀▲キャラを見るとなんだかほのぼのした感じだが、グラフィックは非常に綺麗。こんなところも「ポポロ」の魅力なのだ。

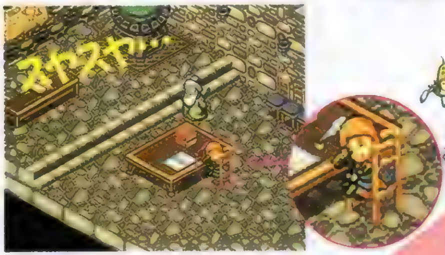
キャラクター

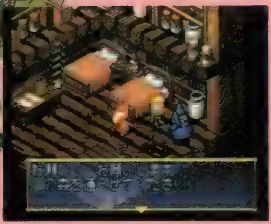
ちょっと大きめに描かれたキャラクターたちは、イベントごとに様々なアクションを見せてくれる。これも、このゲームの大きな魅力のひとつだ。もちろん、イベント中のセリフは肉声でしゃべってくれるぞ。そんなイベントが合計で400を越えるというから、ものすごいボリュームだ。

アニメーション

キャラのアニメーションも非常に緻密かつ流麗。それもそのはず、すべてのアニメパターンはプロのアニメーターが原画を担当しているのだ!!

▲ムービーも美麗。思わず引き込まれてしまうぞ。

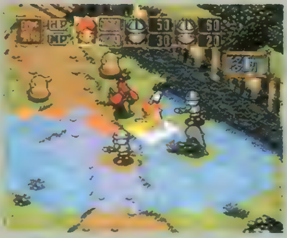




◀イベント時には、このサイズのキャラがほんとにお芝居をするのだ。様々な局面でいろんな表情を見せてくれるぞ。

マニュアルバトル

ストーリーも楽しみたいけど、やっぱりＲＰＧなんだから戦闘も楽しみたい。そんな人は、迷わずマニュアル戦闘を選んでほしい。マニュアル戦闘では、ヘックスを考えに入れた「戦術」も重要な要素となってくるのだ。かなり深い戦闘が楽しめそうだぞ。



◀マニュアル戦闘はタクティカルコンバット。戦略性の高いバトルが楽しめるぞ。

◀こんなハデな魔法を自在に使ってみたいなら、やっぱりマニュアル戦闘がおすすめ。

KF Ⅰ キングスフィールドⅠ 恨みを晴らす、伝説の剣

伝説の[illegible]という王[illegible]に、[illegible]国に[illegible]まま戻らない父を[illegible]って、ジャンは[illegible]として[illegible]入り込んだ。そこで[illegible]こそが[illegible]の父の[illegible]であり、[illegible]であることを知ったジャンは、伝説の[illegible]を変えた[illegible]国王を[illegible]する。

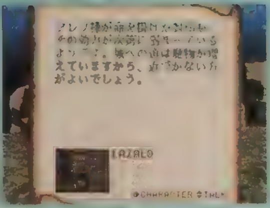
KF Ⅱ キングスフィールドⅡ 教王？狂王？呪われた島

メラナット島に現れた教王の手により、聖剣ムーンライトソードはジャンのもとから[illegible]。[illegible]の近辺に再び魔物が現れはじめる。ジャンの友人アレフは聖剣を取り戻すために呪われた島へ向かい、世界を破壊せんとする２つの存在を知る。アレフは存在の１つ、闇の竜ギーラと戦い傷を負わせた。

KF Ⅲ キングスフィールドⅢ 父と子の聖剣を巡る戦い

２本の聖剣はヴァータイトに[illegible]された。しばらくの間は平和が続いたが、ある[illegible]ジャンは突然[illegible]にとりつかれ、[illegible]ことを[illegible]たアレフは命をかけてジャンを封印する。時は流れ、ジャンの息子ライルは水晶の剣を手に、[illegible]封印を[illegible]とする父を[illegible]に出るのだった。

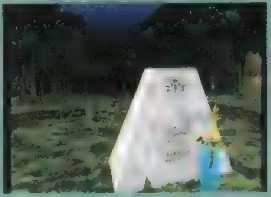
◀事件以後、ジャンの息子ライルを引き取って育てたハイエルフのレオン。ライルが持つ水晶の剣、エクセレクターは、彼の一世一代の作品なのだ。



◀アレフが命とひきかえにほどこした封印も、10年の年月の間に少しずつ効力を失っている。ジャンが再び地上に現れる日は、そう遠くないのかも。

冒険は光溢れる地上へ！

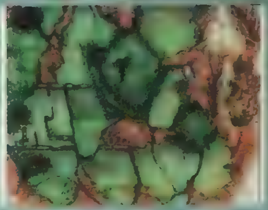
「キングスフィールドⅢ」の冒険は、前作、前々作のような閉鎖された空間ではなく、広大な地上世界がメインの舞台になる。フィールドの規模は格段にアップしていて、前作の舞台であった「呪われた島」が８つのマップで構成されていたのに対し、今回は地上と地下を合わせてなんと24ものマップがフィールドの中に存在しているぞ。地上世界は冒険のメインのマップであると同時に、各地に点在しているダンジョンをつなぐ役割も担っているのだ。メインの舞台が地上に移ったことで、ゲームには人々が生活する町や村も登場する。村の中には初登場の「宿屋」があり、ＨＰとＭＰを完全に回復できるぞ。



◀「Ⅰ」の主人公であった英雄、アレフの墓。墓前に捧げられた聖剣ムーンライトソードがひどく寂しげだ。輝きを失った聖剣は、天でもまた、英雄と共にあるのか…。

OPENING STORY
～オープニング・ストーリー～

アレフが持ち帰った２本の聖剣は、２度と使われることのないよう古の塔に封印され、大陸に平和がおとずれた。しかし、それから５年後の嵐の夜のこと。古の塔に落雷が起こり、ジャンは突然の病に伏せる。病から回復した彼は、以前の性格とは変わり果てていた。知らせを聞き、城を訪れたアレフは、ジャンの身に何者かが取りついていることを悟り、ヴァータイトの国を救うためにやむなくジャンを倒すことを決意する。聖剣を求め、再び古の塔に向かったアレフだったが、そこには２つに折れ輝きを失ったムーンライトソードがあるのみだった。聖剣を失ったアレフは、己の命とひきかえにジャンを城に封印し、ジャンの息子ライルに国の命運を託して息絶える。ライルはアレフの友人であるハイエルフのレオンにあずけられる。そして[illegible]年……。17歳の若者に成長したライルは水晶の剣を片手に、孤独な旅に出るのだった。



◀これが、今回のメインフィールドであるヴァータイト城周辺の地図だ。地図に記されているのは地上だけだが、地下には未知のダンジョンがいくつも存在する。

魔法システム

「キングスフィールドⅢ」の魔法は、アレフによって魔力を託された４人の魔導師と、光の属性を与えてくれる何者かに伝承してもらうことで覚える。５つの属性にはそれぞれ６種類の魔法があるのだが、もちろん、最初からそのすべてが使えるというわけではない。最初は１つしか使えないのだが、①戦闘で魔法を使う、②ヴァータイト（アイテム）か属性ごとの結晶石使う、いずれかの方法によって魔力を上げて、１つずつ覚えていくのだ。また、各属性には魔力のパラメータが設定されているので、偏った使い方をしていると、特定の属性の魔法ばかりが強化されるという難点もある。極端に１つの属性を強くしていくか、バランスをとるか、悩むところだ。

◀光の球体を飛ばして相手を攻撃するライトニングボルト。威力が上がっていけば、それだけグラフィックや演出もハデになっていくのだろうか。成長する剣・エクセレクターと魔法の関係も気になる。

◀空から隕石（？）を降らせて相手を攻撃するメテオ。「3」では屋外が冒険の主な舞台となるので、こうしたダンジョン内では考えられなかった魔法が、数多く用意されているかもしれない。

英雄王を襲った突然の異変！　亡き英雄たちの想いを胸に、少年は宿命の荒波に身を投じる……

KING'S FIELD Ⅲ
キングスフィールドⅢ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	6月予定		

©1996 From Software Inc.

PlayStation
合衆国連邦裁判所は、中央情報局CIAに対し、UFOに関連するすべての資料を公開する命令を出した。
その結果340文書、935ページにもおよぶ極秘文書が'78年12月14日に公開された。しかし、国家の安全が脅かされる恐れがあるとされた57文書の資料は未だに公開されていない……
TOP SECRET
真実は、ときには暴かれる！
●スフィンクスとUFO
撮影年月日など不明
●F14（トムキャット）とUFO
1988年5月3日、プエルトリコのカボロホで、アマウリ・リベラ氏が撮影した連続写真。
未確認飛行物体
●ミステリーサークル
1993年5月、イギリス南部、ウィルトシャー州マールボローの畑の中に突如として出現。
矢追純一極秘プロジェクト
UFOを追え!!
世界各国から集められた、極秘写真400点、ビデオ素材30点を収録！
プレイステーション用データベースエンターテイメント
1996年3月10日発売予定 標準価格7,800円（税別）
「矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え !!」は、UFOに関するデーターベースエンターテイメントソフトです。ユーザーフレンドリーなインターフェースを採用、あなたの知りたいUFOについてのデータを見たり、謎を追い求めることが簡単にできます。UFO研究の第一人者矢追純一氏厳選のUFOに関する写真、映像などのデータが凝縮されているだけでなく、情報公開法により公開されたNASAの未発表写真やフィルムも収録。文字通り、UFOに関するデータの集大成となっています。また、ポイントとなるデータや重要なデータについての補足説明や、矢追氏独自の理論や考え方が「解説」という形で知ることができます。ゲームというジャンルを越えた新しいエンターテイメント、それが「矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え !!」です。
矢追純一／日本テレビ「UFOスペシャル」を総指揮、高視聴率を上げ、また多数の著書を発表。現在、UFO研究者の第一人者として活躍している。
CLARY 株式会社日本クラリービジネス
〒136 東京都江東区亀戸4-36-15 tel.03-5626-7951
1994 C JAPAN CLARY BUSINESS CO., LTD. C えとせとら・アイ C SPACE LAB INC.
C THIRTIETH CO., LTD. C ジャックポット
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

©1994, 1995 Bullfrog Productions, Ltd. ©1995 Electronic Arts.
theme PARK™
テーマパーク
遊園地で遊ぶのはもう古い!
これからは遊園地を作って遊ぶのだ!
この「テーマパーク」は、自分だけの遊園地を作り、
ちゃんと儲かるように経営して、
やがては世界の遊園地王になることを目指すシミュレーションゲームだ。
どんな遊園地を作るかは、全てキミ次第。
絶叫マシーン一杯のハラハラドキドキパークもよし、
ほんわかムードのパークもよし、なんだって思いのまま。
さぁ、世界の遊園地王を目指して、ゲームスタートだ!
いろんなアトラクションが選べるぞ。迷ってしまう?
食べ物屋さんやトイレがないと遊園地は成り立たない。
儲かるかどうかも重要だ。失敗すると破産するかも?
BULLFROG PRODUCTIONS
EA
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100
(受付時間12:00〜16:00/月〜金)
PlayStation
プレイステーション版
好評発売中/
定価¥5,800(税別)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

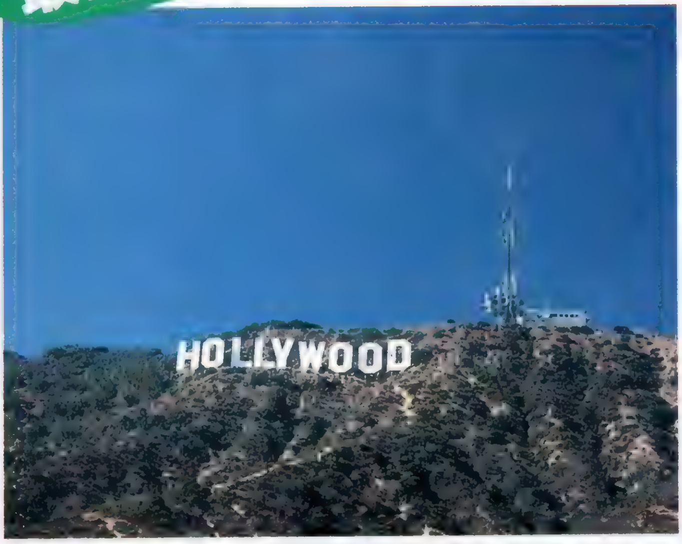
プレイステーション専門誌五誌協賛!

あなたが作る夢のテーマパーク・コンテスト

キミだけの自慢の遊園地を見せてくれ!

12月22日に発売される遊園地経営シミュレーション「テーマパーク」。
自分だけの遊園地が作れるこのゲームの発売を記念して
「あなたが作る夢のテーマパーク・コンテスト」が開催されるぞ!
こんな遊園地があったら行ってみたい、こんなヘンな遊園地があったらいいな、など
キミの思いのたけを込めた、自慢の遊園地でバンバン応募してくれ!
景品も豪華絢爛雨アラレだ!

最優秀賞 アメリカ西海岸 テーマパーク巡りの旅



5組10名様

優秀賞
テーマパーク特製革ジャン 30名様

努力賞
テーマパーク特製テレホンカード 300名様

各編集部特別賞
5万円相当の商品 一誌につき五名様 合計25名様

●応募内容
1. B4サイズ以上の紙に、あなたが理想とするテーマパークの全体図を自由にデザインしたものをお送り下さい。カラー作品であれば、手法・技法は一切問いません。
2. プレイステーション用ソフト「テーマパーク」で作成した「自分の夢のテーマパーク」のセーブデータを、メモリーカードでお送り下さい。

●必要事項
上記いずれの場合も、必ず下記のことを銘記して下さい。
郵便番号/住所/氏名/年齢/職業または学年/電話番号/自分がデザインしたテーマパークのセールスポイントを400字以内にまとめた文章

●応募に関する注意
・必要事項に漏れがあるものは失格とします。
・上記1. および2. 以外の形態で応募してきたもの(例えばサターン用メモリーカセットなど)は失格とします。
・1. による応募の場合、原則として作品は返却いたしません。
・2. による応募の場合、返却を希望する方は応募の際に住所氏名郵便番号を記入して返信用切手を貼った封筒を同封して下さい。それ以外の場合は返却に応じられません。
・全ての応募作品の著作権は、エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社に帰属するものとします。また、審査状況に関しての質問には、一切お答えできません。

●募集期間
1995年12月22日~1996年2月29日
(当日消印有効)

●応募先
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12
フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
テーマパーク・コンテスト DP係

●審査結果発表
3月末日、最優秀賞および各編集部特別賞に関しては、当社より当選者に直接ご連絡いたします。優秀賞、努力賞に関しては、発送を持って発表に代えさせていただきます。また、各専門誌編集部のご協力の上、誌上でも発表を行います。

●審査員
審査委員長/ピーター・モリニュー
(「テーマパーク」ゲームデザイナー。
英国ブルフロッグ社代表取締役)
審査員(順不同、敬称略)
桑原修(The プレイステーション編集長)
岡村尚正(HYPER プレイステーション編集長)
新井創士(プレイステーション通信編集長)
山本直人(プレイステーションMagazine編集長)
渡部雅人(電撃プレイステーション編集長)
本多慧(EAV代表取締役社長)

主催:エレクトロニック・アーツ・ビクター

PlayStation
NEW GAMES
アジャイル・ウオーリアー
AGILE WARRIOR
CHAOS CONTROL
カオスコントロール
これが迫力
3D
シューティング!!
好評発売中!!
価格¥5,800(税抜)
'96年3月
発売予定!!
価格¥5,800(税抜)
©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©1996 Black OPS ENTERTAINMENT
INFOGRAMES
"CHAOS CONTROL" published under license from Infogrames Multimedia™ S.A.
©1996 Infogrames Multimedia S.A. and "CHAOS CONTROL" are trademarks of Infogrames S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED."
©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc
LONE SOLDIER
ローンソルジャー
ローンソルジャー
'96年発売予定
価格¥5.800(税抜)
1996 Telstar Electronic Studios ltd
1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc
INTERACTIVE entertainment
ヴァージン インタラクティヴ エンターテインメント株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1日本橋久松ビル

ゲームクリエイター本科 CGデザイナー本科 マルチメディア本科

新入生募集

憧れのCGデザイナー
ゲームクリエイター

国際級クリエイターから最先端が学べる。

プロ養成機関

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

ゲームクリエイターの体験入学開催

★違いを見つけに来て下さい★

◆開催日◆ **2月～3月**

毎月第2・第4土曜日 PM 2:30～PM 5:00

※上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

バーチャル飛龍の拳 Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方

◆学院説明会◆

随時受付中 地方（仙台、新潟など）でも説明会を開催します。

★体験入学ご希望の方は、葉書および電話にてご一報下さい。

ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、下記住所へご請求下さい。

お問い合わせ ☎ **03-3829-0867**

〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部

'96 入学願書受付中

全日制

- **ゲームクリエイター**本科（2年制）50名
- **CGデザイナー**本科（2年制）50名
- **マルチメディア**本科（3/4年制）20名

短期専科 3ヵ月/6ヵ月/1年（週2回・週1回）

- **専攻** ゲームプログラミング／企画・シナリオ／ゲームサウンド／Macオペレート／DTP／DTV／グラフィック／CGキャラクター／CG・アニメ／イラスト／ゲーム・マルチメディア／その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。

カルチャーブレーンから
バーチャル飛龍の拳
プレイステーションに登場！！
来春発売予定 乞うご期待！

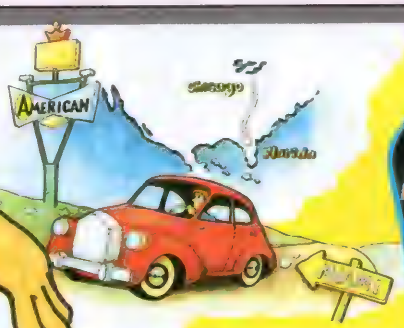
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

POLYGON CARTOON

多彩な表現が可能な 3D グラフィックス·ゲーム。ゲームの形式にこだわることなく、3Dグラフィックスの様々な可能性を活かす新ジャンルを、ガストは提案します。アメリカのホームドラマのような明るい面白さをテーマに、現実世界にないポリゴンならではの表現と、マンガ(カートゥーン)との融合で、子供から大人まで誰でも気軽に楽しめる、明るいコミカルなゲーム。それが、**「ポリゴン カートゥーン」**です。

1950年代のアメリカ。
シカゴに住む"自由人"のキートン・パックスマンは
金持ちで物好きのおじさんの招きで
はるばるマイアミまで新築祝いにやってきます。
しかし、やっと屋敷にたどり着いたらいきなり愛車はパー。
屋敷に足を踏み入れたとたん、鉄の扉も勝手に閉まってしまいます。

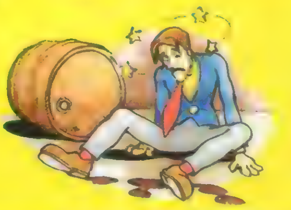
キートンはおじさんを捜すことになりますが、部屋中にいろいろなトラップがあり、謎解きまでしながら捜し続けなければなりません。屋敷にはおじさんの他にもたくさんの人がいるような気配も。金ぴかな時代だったアメリカを背景に、当時のお茶目なホームドラマをみているようなギャグ満点のポリゴンカートゥーンです。



©GUST CO.,LTD. 1996

ポリゴンで楽しむマンガ・・・
ポリゴンカートゥーン新登場！

※画面写真は開発中のものです。



★★★★★★★★★開発スタッフ募集！★★★★★★★★★

★募集職種

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

★待遇

当社規定により優遇（とくに経験者）。昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

★応募方法

希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②～④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②…A4サイズのイラスト2点以上。③…デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。④…オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。

2月23日発売予定！

標準価格：5,800円（税別）

メモリーカード▶1ブロック使用／プレイ人数▶1人

株式会社ガスト

〒380 長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300

"PlayStationマーク"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
SANKYO
FEVER
実機シミュレーション
ティー・イー・エヌ研究所が送るPS版
パチンコ実機シミュレーションの決定版
●SANKYOの最新機種の実機データそのままに移植！攻略ソフトの決定版！●3Dグラフィックスで実機を超リアルに再現！●パチンコゲームの常識を越えたオリジナル未来型パチンコや格闘ゲームも楽しめる！
ゾネス(左)とマルス(右)は SANKYO
格闘ゲーム型パチンコ CRフィーバーマッスルGPに
登場するキャラクターです!!
'96年3月発売予定
価格6,800円予定
ティー・イー・エヌ研究所
〒150東京都渋谷区東2-23-3渋谷グリーンビル3F
TEL03-5467-3580 FAX03-5467-3538

kaho shimizu TOMO SAKURAI yuka okano MAYUMI IIZUKA emi sanokura JYUNKO IWAO
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation
TM
NöëL
1996 SPRING EXIST
きみをみつけた。
for Play Station Only
Presented by pioneer LDC
Created by Rabbit Team(including dango)
TM
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■お問い合わせ■パイオニアLDC株式会社 お客様相談センター：〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL03（5721） 9876
© 1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation

育成SLG(シミュレーション)からAVG(アドベンチャー)へ

「卒業」「卒業II」のキャラクターに、
新キャラクターの二人が、
プレイステーションに登場!!

■発売元
イースリースタッフ

■企画制作
SOFIX/M 2

■発売日
1996年3月予定

■価格
未定

■イラスト
四季童子

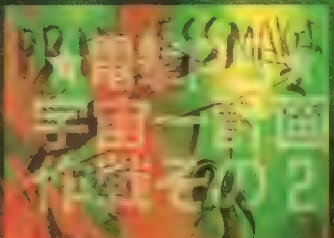
©1995,1996 M2 / SOFIX / イースリースタッフ
イースリースタッフは株式会社ハーティロビンの商標です。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

イースリースタッフ
〒111 東京都台東区蔵前2−13−5 スワロービル5F
TEL 03−3865−1361

DENGEKI-PlayStation-S

電撃プレイステーションＳ
2月14日発売

最強のシミュレーション特集
第４次スーパーロボット大戦Ｓ
機動戦士ガンダムVer.2.0
プリンセスメーカー３
ウィザーズハーモニー
ノエル／メルティランサー



Ｓの真実がまた1ページ記録されようとしている

電撃プレイステーション宇宙一計画作戦その２！　今号の特別付録いかがでしたかぁ？　もう命懸けてますよ実際。この次の増刊号Ｓでも何かがおこります。４月号でも！　そしてその後に用意されているアレとアレでも！　作戦その２はダテじゃないのです。今年もDPSはやってやってやりぬくわけです！　何があってもくじけない！　村八分、仲間外れ、いじめ、嫌がらせ、イタ電、嫉妬……世の中に存在するどんな逆境にも負けない！　行け行けボクらのDPS！　なぜなら絶対負けないPS専門誌だからです。

今後の電撃ＰＳスケジュール
2/14　増刊・電撃プレイステーションＳ
2/29　月刊・電撃プレイステーション４月号
3/ ?　増刊・電撃プレイステーション?
3/30　月刊・電撃プレイステーション５月号

ハガキ上段左から、福岡県　早馬みこさん：神奈川県　柴田絵里さん：東京都　ＭＩＳＥさん：下段右から、宮城県一郎アキラさん：鹿児島県　ＩＲＩＳさん：東京都　佳月ひろさん：の作品です

電撃 Soft Station

あっと言う間に冬休みも終わってしまい、みんな勉強に仕事に大忙しじゃないのかな？　今年もこのコーナーは最新情報をバンバンとお伝えしていくから、忙しくても必ずチェックしてね。

PART:2 1996 MARCH 電撃ソフトステーション

懐かしのタイトーキャラが全員集合！　新感覚の反射ＰＺＧは、アマくないぞ！　パズルモードで連鎖のルールをしっかり学んで友達との熱い対戦モードにそなえよう！　そうしよう！

パズルボブル2

PZG

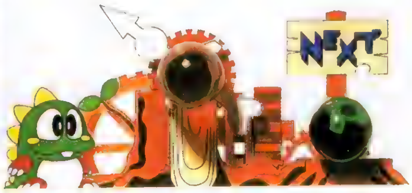
PS I LOVE YOU!! 頭の中で直線を引くことができるかどうか、が勝負を決めるね。適当に置いていくとすぐに手がツマるし。見た目ほどアマくはないね。まあでも、ルールは簡単だし、慣れだね。この手のパズルはさ。(ずーーーっと、子供用でプレイしてたクセに生意気を言う小林)

ジャンル	PZG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	タイトー	対応周辺機器	未定
発売日	3月29日予定		

懐かしのキャラ「ボブルン」が、今度はパズルに挑戦だ！

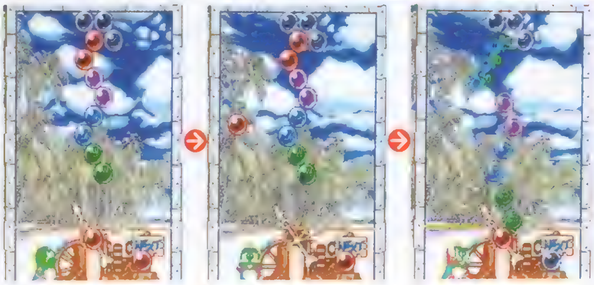
アーケードで人気を博した対戦型ＰＺＧがＰＳにお目見えだ。もともとタイトーの人気キャラである「ちゃっくんポップ」や「バブルボブル」のキャラなどが次々と登場するかわいらしいデザイン。しかし、ゲーム内容はアマくないぞ！　落ち物パズルにビリヤードのような反射の要素を足してあり、一筋縄ではいかない内容なのだ。選べるモードは下で紹介している３種類のアーケードモードの他に、ＰＳ用のタイムアタックモードが用意されている。初心者からマニアまで、幅広い層で楽しめるようにとデザインされているのだ。

◀"ボブルン"の横にあるのが打ち出し台。「おこさま用」では、打ったボールの反射角度がわかるように反射ラインが見えるのだ。



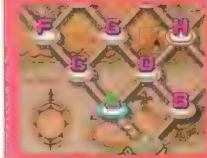
ルール説明

このゲームの大きな特徴に、「自機が移動しない」と言うのがある。プレイヤーが操作できるのは、発射するボールの角度だけなのだ。ボールは外壁に当ったときは跳ね返るのだが、他のボールに当ったときはその場でくっついてしまう。そしてボールは、同じ色で３つ以上並ぶと消すことができるのだ。相手にボールを送りたければ、できるだけ上の方でボールを揃えよう。そうすれば、下の写真のように違う色のボールを相手側に送れるのだ。



１人でパズル

コースはＡ～Ｚまでのアルファベット26文字と「？」の計27種類。１コースに５つのステージがあり、いかに早くクリアーするかがポイントだ。



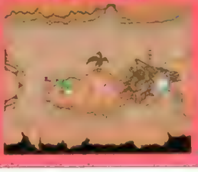
◀好きなコースを選べるフィールド画面。

▶フル画面なので、外壁の反射が簡単。

１人で対戦

ＣＯＭキャラと戦っていくストーリーモード。戦うキャラによって、ボールの積み方や攻撃パターンが違うのだ。対戦の練習に便利なモード。

◀敵キャラもカワイイ奴がたくさんいる。



▶ストーリーが展開していくフィールド。

２人で対戦

友達と好きなだけ勝負を楽しめる対戦モード。何本勝負にするかなど設定は、オプション画面で好きなように変更することができるのだ。

◀とにかく、相手にボールを送り込め！

▶難易度や回数を変更できるオプション。

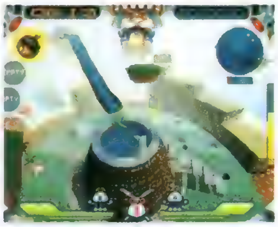
©TAITO CORP.1995

ムームー星を救うために、新型"ロビット"が再出動！

ジャンピングフラッシュ2
～アロハ男爵大弱りの巻～

ジャンル	3D・ACT	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1～3ブロック）
発売日	春予定		

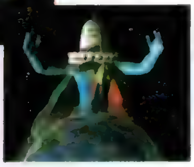
PSを代表する「元祖飛びゲー」、第2弾が登場！



▶画面右端にあるゲージが、新装備のジャンプゲージだ。

「飛びゲー」という新ジャンルをたった1作で確立した、PSを代表する3D・ACT。今度の冒険は、主人公キャラ"ロビット"を操って、恐怖の惑星コレクター"カピタン・スズーキ"と戦うのだ。バージョンアップされた"ロビット"はジェット噴射器が一新されて3段ジャンプのゲージが付いたり、小型エネルギーを腹部に装着して補給なしの宇宙飛行が可能になったりと、前作より数段パワーアップしているぞ。もちろんゲームの基本ルールは前作と同じ。全部で6つあるワールドの、2つのステージで「E」、「X」、「I」、「T」の4文字を持ったムームー星人を助け出して、ボスステージでボスを倒すのだ。

◀フォルムも一新された新型ロビット。どんな活躍をしてくれるのか？



▶こいつがボスキャラのカピタン・スズーキだ。キミは倒せるかな!?

▶水中を進むロビット。今作では斜めに傾いたりと大忙し。

ユニットに組み込むロジックが勝敗を分ける、新感覚のSLG

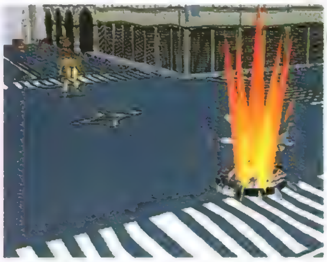
Pandora Project
－THE LOGIC MASTER－

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	Team Bughouse	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック以上）
発売日	4月26日		

「パレットプログラミング」で操作はカンタン

地形や敵ユニットなどの情報からプレイヤーが組み上げるロジック（簡易プログラム）をもとに、ユニット同士がリアルタイムで戦いあう、新感覚SLG。ロジックは前進、攻撃、防御といった一つ一つは簡単な行動を様々に組み合わせることによって、「3歩進んで、敵と遭遇した場合には後退しながら攻撃する」というような複雑な行動をとらせることができるのだ。しかもそのロジックを組むのにも、プログラミングの知識はまったく必要ない。簡単な動作が割り振られたパレットと呼ばれるパネルを組み合わせていくだけで、高度なロジックを完成させることができるぞ。操作手順自体は簡単ながら、どこまでも奥深く楽しむことができるのだ。

ゲームモードは、一人で戦うストーリーモードと、お互いのユニット同士を戦わせる対戦モードの2つが用意されている。他にも視点切換や、オンラインヘルプといった親切機能が満載なのだ。



▲戦闘になったら"ロジック"を信じるしかない。

◀戦闘に関するパレットの一例。これでもほんの一部でしかないのだ。

▶暴走ユニットを鎮圧すべく突入する警官隊。オープニングの1コマだ。

あの伝説の名作が、完全リニューアル！

ロードランナー
レジェンドリターンズ

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	パトラ	対応周辺機器	未定
発売日	2月下旬予定		

シンプルながらもついついハマる面白さなのだ

アクション性とパズル性を兼ね備えた不朽の名作が、PSで復活。グラフィックも操作もシンプルながら、非常に高い完成度を誇る作品なのだ。「レジェンドリターンズ」では2人同時プレイが可能になったのを始め、ゲームジェネレータでオリジナルステージを作れたり、10種のアイテムが使えたりと、原作の面白さを損なわない新要素が追加されている。

▲画面内の金塊を集めるのが目的。すべて集めると次のステージへ進むドアが出現するのだ。

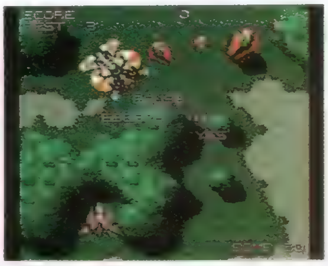
SFCで大絶賛を受けたSTG開発ツールが、装いも新たにPSに登場
32ビット機のハイスペックを活かした最新版なのだ！

デザエモン+（プラス）

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	アテナ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	春予定		

コンテスト作品など盛り込んだうれしい仕上がり

STGを自分でデザインすることができるゲーム開発ツール。作ったゲームはメモリーカードに保存しておけば友達の家で遊ぶこともできる。自機はもちろんのこと、背景やタイトル、敵キャラ、ボスキャラに至るすべてのグラフィックを描くことができる自由度の高さが魅力。参考に過去2回実施された「デザエモンコンテスト」の作品も収録されている充実ぶりだ。



▲製品化にも充分たえうる出来のコンテスト入賞作。これらの作品に負けないヤツを作ろう。

キミは「すずきゆみえ」を国民的アイドルに育てあげることができるか!?

あいどるプロモーション すずきゆみえ

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	アルュメ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

表情豊かなゆみえちゃんのムービーが楽しいぞ

"パラメータ変化型"のいわゆる育てゲーなのだが、実際に「今」がんばっているアイドルの卵を起用しているので、思い入れやリアリティが違うのだ。プレイヤーの具体的な最終目標は一年間で、「すずきゆみえ」のファンクラブ会員数を一万人以上にすること。いろいろなレッスンを受けさせ、プロモーション活動を行うことでどんどん大きな仕事に挑戦していくのだ。

▲パラメータの変化に気をつけてスケジュールを組もう。「ストレス」と「体力」は特に注意。

©1996 Sony Computer Entertainment inc. ©N.K.SYSTEM ©パトラ ©ATHENA ©(株)アルュメ

ますます期待の高まるAVG「卒業～クロスワールド」。
今月は、ゲーム全体の背景となる設定をメインに、
プレストーリーを紹介しよう。

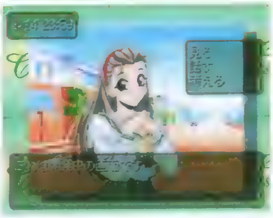
卒業～クロスワールド AVG

PS I ♥ YOU!! 飛行機で運命の出会いとかいうと、なんだかドラマっぽくていいね。夢を果たすために女の子が協力してくれるとかって男冥利に尽きるってヤツですか。こういう熱い恋愛って、遠ざかって久しいもんなぁ。楽しみですな、正直なところ。（ジュピター藤平）

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

協力？ 否定？ 彼女たちの考えは…？

主人公は、いつの日か大空を自由に飛ぶことを夢見る一人の少年。ところが、彼が出会う女の子たちは、それぞれ自分の「考え」というものを持っている。主人公と親しくなるに従って、自分の意見を彼に主張するようになっていくのだ。それが協力的な女の子だった場合は夢を果たす助けとなるけれど、否定的な女の子だった場合は、夢への障害となってしまうかも。悩みどころだね。



▲そのスタンスが明らかになっていない安田。彼女は夢に協力してくれるかな？

▲主人公の夢には否定的な中本。心なしか、話をしているときの表情も険しい。

協力的 空を飛ぶ。そんな主人公の夢に共感してくれる谷由利佳や横山めぐみのような女の子は、きっと強い味方となることだろう。しかし、主人公は実は高所恐怖症。これを克服することがストーリーの ポイントになるんじゃないかな？ 越えるべきハードルはたくさんあるのだ。

STORY

少年のたった一つの夢…それは大空を自由に飛ぶことだった

空を飛びたい。なぜならば、そこに彼の尊敬する父の姿があったから。彼の父はアクロバット・パイロットだった。「お前もいつか、ここに来い。私とともに自分の[illegible]を見つけよう」。父はいつもそう言っていた。しかし、彼がそこへ到達する前に、彼の父はより高いところへ行ってしまった。空を飛ぶ[illegible]を持たない彼は、その思いを飛行機へと託した。晴れた日に、空に[illegible]軌跡を描く真っ白な飛行機。その飛行機に、[illegible]心を止めた[illegible]。それが一人の少年と一人の少女の、運命の出会いとなることに[illegible]まだ気がついていない……

乙女心と秋の空 表情豊かな女の子たち

▲会話の内容、主人公への好感度などによって、彼女たちの接し方はじつにさまざま。場面、場面でいろんな表情を見せてくれるのだ。

興味ナシ 登場する女の子は、全員が主人公の夢に対して何らかの感情を持っているわけではない。中には、新井聖美や志村まみなどのように、まったく興味を示さない女の子も存在しているのだ。彼女たちには、どういうアプローチをしていけばいいんだろうね？

否定的 「空を飛ぶなんて危険すぎる！」と、主人公の夢に否定的な女の子もたくさんいる。中本静や安田舞奈がそうだ。彼女たちとつきあうなら、場合によっては夢を断念!? なんてこともあるかもしれないぞ!?

©1995,1996 M2／SOFIX／イースリースタッフ
イースリースタッフは株式会社ハーティロビンの商標です。
イラスト／四季童子

70年代を彷彿とさせる懐かしのTVアニメっぽさがたまらない
次回予告やCMなどのお遊び要素満載の横スクロールSTG

ゲッPロボ

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	ユーメディア	対応周辺機器	なし
発売日	夏予定		

なつかしのロボット物気分を満喫できるのだ!

「なつかしい！」と思わず叫んでしまいそうな、70年代のＴＶアニメをモチーフとしたロボットＳＴＧがＰＳに登場する。プレイヤーが乗るロボット「ゲッＰロボ」は、３タイプに変形が可能で、それぞれの形態によって攻撃方法などが違うので、ステージによってはうまく使い分けなければいけない。また、詳細はわかっていないが格闘ゲームのような「気力」がたまるシステムも導入されているぞ。

▲書き文字といい、敵キャラのデザインといい、懐かしい感じがするタッチで仕上げてある。ロボット物ファンには大喜び間違いなしなのだ。

◀古めかしい感じのタイトルだ。

◀主題歌はささきいさおが歌うぞ。

サウンドノベルタイプのテキストAVGにファンタジーの香りを
盛り込んだ期待作。操作できるのは主人公だけではないのだ

RING OF SIAS

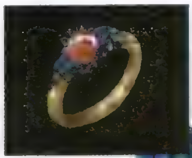
ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	アテナ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

美麗なグラフィックと繊細な音楽はPSならでは

ファンタジー世界を舞台にしたサウンドノベル、それがこの「ＲＩＮＧ　ＯＦ　ＳＩＡＳ」だ。プレイヤーは指輪に閉じこめられてしまった英雄サイアス。奪われた自分自身の肉体を取り戻し、魔女ベアトリスを倒さなければならないのだ。物語中では、サイアスは指輪をはめた人物を操って冒険をしていくのだが、状況によっては魔女やモンスターの行動も決定できるのがこのゲームの最大の特徴なのだ。

▲視線を使った手法で、幻想っぽいリアリティが表現される。この人物はヒロインのラディア。

◀魔女の選択肢も決定できるのだ。



◀サイアスが閉じこめられた指輪。この指輪をはめた人物を操作する。

▶自分の姿がモンスターになっている！　見ると指先にはリングが…。

環境保護をテーマにした、壮大な惑星開発ＳＬＧがついに登場

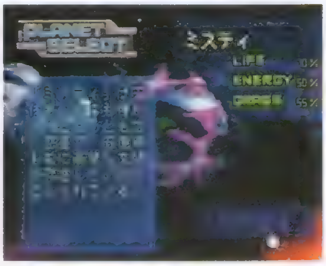
NEO PLANET

ネオ　プラネット

ジャンル	SLG	価格	¥6,800(予価)
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	マウス
発売日	4月予定		

すべての生物のことを考えて開発を進めよう

「環境問題」というテーマを持つ、本格的惑星開発ＳＬＧ。難しそうに聞こえるがシステムの単純化を図っていて、初心者でも安心して遊べるようになっているぞ。また、こういったＳＬＧにありがちな「はっきりしたエンディングがない」といったことはなく、目的を持って進めることができる。キミは惑星の環境を守りつつ、開発を進めることができるかな？



▲開発する惑星は５つの惑星のなかから選ぶ。それぞれ惑星によって難易度が変わってくる。

ハードロックファンの皆様、お待たせしました!
エアロスミスが音楽を武器にしてＰＳに殴り込んでくるぞ!!

レボリューションX

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

音楽は当然、エアロスミスのヒットナンバーだ

ミッドウェイ社が開発した「音楽を武器に戦う」アーケードＳＴＧがＰＳに移植されるぞ。サウンドはもちろん、エアロスミスのメンバーが実写取り込みでゲームにも登場するというファン必見の代物。プレイヤーはエアロスミスとなり、世界中の美女とエアロスミスを誘拐しようとしている世界征服をたくらむ奴らと、マシンガンや音楽を駆使して戦うのだ。

▲美女とエアロスミスをまとめて誘拐しようとするあたりのセンスなどはアメゲーファン向き。

根強い人気を持つプロレスシリーズがポリゴンになって登場

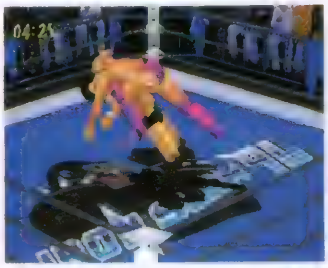
ファイヤープロレスリング

アイアンスラム96

ジャンル	SPG	価格	未定
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月予定		

ベルトマッチモードで最強は誰かを決めよう

ファンの期待に応え続け、時代を追って変化してきた「ファイプロ」がついにポリゴンになってＰＳに登場する！　より一層リアルになったレスラーや数々の技は、「重さ」や「痛さ」まで表現できるレベルまで引き上げられているぞ。またベルトマッチモードでは、お互いが持っているベルトを賭けて戦うことができたりとゲームシステム自体も、もちろん向上しているのだ。



▲従来のプロレスとは次元が違う戦いが展開される。格闘ゲームファンにもオススメの一本。

卒業～クロスワールド他

©1996 YUMEDIA／AROMA CO.,LTD. ©YORIHISA-UCHIDA ©ATHENA ©MAP JAPAN CO.,LTD
©1996 ACCLAIM JAPAN LTD. ©HUMAN

育成ＳＬＧの先駆けともいえる『卒業』がＰＳに登場！
しかも、装いも新たにキャラクターはすべて実写取り込み！
臨場感もバリバリに増して、あの５人組がやってくる!!

卒業R ~Graduation Real

PS.I LOVE YOU!

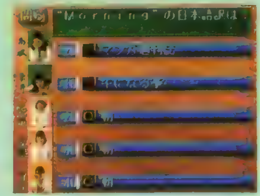
あの「卒業」が、なんと実写で登場。この件に関しては、賛否両論あることだろうが、ここはひとつ新しい気持ちで３年Ｂ組の問題児たちに立ち向かってもらいたい。実写の彼女たちは、存在感を増した分、手強さも相当のものだしね。（ジュピター藤平）

ジャンル	育成SLG	価格	¥5800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月8日		

5人の問題児たちが実写でキミのハートにアプローチ

美少女育成ＳＬＧの確立に多大な功績を残した（よね？）『卒業～Ｇｒａｄｕａｔｉｏｎ』が、リニューアルされてＰＳに登場する！　タイトルのＲ（リアル）が示す通り、キャラクターが実写化されてのお目見えなのだ。基本システムはほとんど変わっていないが、実写のムービーをふんだんに利用して、新たな『卒業』ワールドを展開してくれるぞ!!

授業の成果をここで発揮！



１学期、２学期はそれぞれ２回ずつ、そして３学期には１回、定期試験がある。それまでの学習の成果がここで問われるわけだ。かなりランダムにテストの点数は変化するが、それでもおおよその学力が明らかになる瞬間だろう。あまりにも成績が悪いと、最悪留年ということもありうるので、ある程度のラインは常に保っておきたい。

休み中にはいろんな出会いが！

夏休みや冬休みなどの長期休暇にはプレイヤーはアルバイトをしたり、生徒の素行調査をしたりすることができる。ここで財力を高めたり、生徒とより親密な関係になることが可能になっているのだ。成績の悪い生徒には、補習をしたりもできるぞ。長期休暇を有効に利用することが、攻略の重要なポイントとなるだろう。

基本的なゲームの流れ

始業式
↓
授業
↓
季節イベント
↓
テスト
↓
長期休暇
↓
卒業式

そして…涙の卒業式！

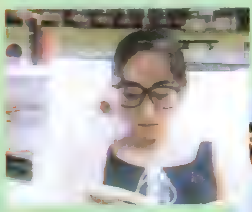
そして、１年間の課程を修了すると感動の卒業式が待っている。生徒たちがどんな進路を取っていくのか、ここで教師＝プレイヤーに報告してくれるぞ。中には、アッと驚く結末を迎える生徒もいたりして…。もちろんエンディングはマルチ。プレイするたび、新たな発見があることだろう。

授業はこのように行うのだ！

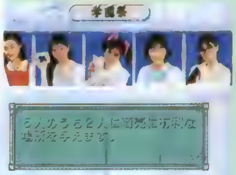
プレイヤーは新任教師となって５人の問題児の面倒をみることになる。相手は学生なので、基本的には授業を行うことになるわけだ。生徒の短所を補い、長所を伸ばしてやることが必要だぞ。最終的な目標は、彼女たちを大学へ進学させることだ。バランスのよいカリキュラムを組んで、学力を伸ばしてやろう。

ここが見所！学園行事

今回、この『卒業Ｒ』の実写取り込みの採用によって、もっともパワーアップしたと思われるイベントは、なんと言ってもこの学園行事だろう。これらのイベントは実写取り込みのムービーになり、質・量ともに大幅にボリュームアップを果たしているぞ。しかも、中にはムービーの流れる時間が増減するものや、サービスカットが流れたりするものもあるのだ。元の『卒業』をプレイし尽くした人でも、新たな気持ちで存分に楽しめる内容になっているのだ。ぜひプレイしてみよう!!



◀「R」のオリジナルイベント、プール開き。水着姿がうっはうはでらっきーなのだ。



▶文化祭は、模擬店へと変更された。お気に入りの生徒のために、いい場所をとってあげよう。

▶お正月には生徒達と初詣へいく！　しかも、５人の内２人になんとお年玉まであげてしまうのだ。ちょっとしたパパ気分が味わえてしまう!!（↑いいのか？）

彼女たちが問題の生徒だ！

彼女たちが、プレイヤーが担当する３年Ｂ組の問題児たち。この手強い少女たちを、無事卒業させられるかな？

ちょっと近寄りがたい印象を与える新井役の渡辺浩美。身長172センチの彼女は、新井の迫力をばっちり再現！

元気少女、加藤を演じるのは沢知かな。加藤と同じく、ショートカットが似合うかわいい女の子。

ノー天気娘、志村を演じるのは白井聡子。あのスゴい髪型を現実に再現しているのは、さすがの一言。

高城役の武澤志保。空手初段の実力からか、その自信にあふれる演技ぶりは、ゴージャスな高城そのものだ。

貧血少女、中本役の前田美紗子は、中本とは反対の元気な女の子。それでも、はかなげなイメージはバッチリだ。

Ⓒ1996 HEAD ROOM／NECインターチャネル／バンダイビジュアル

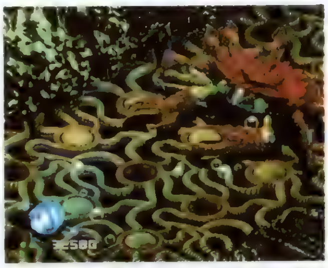
ネオジオ版で隠れファンの多いSTGがPSでリニューアル
全く新しくなったグラフィックと音楽は感動モノ

ビューポイント

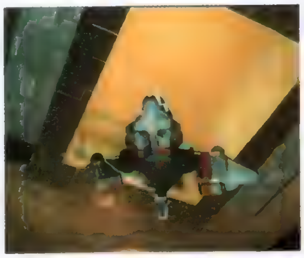
ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	なし
発売日	96年予定		

斜めスクロールで進行する個性派STG

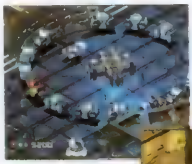
ネオジオで発売されていた斜めスクロールの個性派ＳＴＧ『ビューポイント』が、ＰＳにも登場することが決定した。ＰＳ版ではグラフィックとサウンドが大幅にアレンジされて、一見すると別のゲームのような雰囲気の作品になっている。オリジナル発売当時にも評判になった難易度の高さはほとんどそのままなので、腕を磨いて待っていよう。３文字のパスワードによるコンティニューも可能になっているぞ。



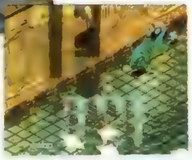
▲ボスキャラも描きなおされているので、前作とは違った雰囲気のゲームになっている。



◀オリジナルのムービーも美しい。



◀トラップなどの作りはオリジナルそのまま。接触したら一巻の終わり。



▶オリジナルで使えた攻略方法も、ほとんどそのままで通用するぞ。

個性豊かなキャラになりきって、公道をオートバイでカッ飛ばそう!
殴る、蹴る、ひき殺す(笑)と何でもありの爆走レースゲーム

ロードラッシュ

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月22日		

3DOで大好評のオートバイによるレースゲーム

３ＤＯ版で大人気だった、オートバイによる３Ｄレースゲームが、もうすぐＰＳでも遊べるぞ。このゲームの特徴は、殴る、蹴るという動作が盛り込まれている点で、相手をコケさせることも立派な作戦のうちなのだ。レースに勝つと支給される賞金で、オートバイをパワーアップさせるのも大きな魅力の一つだ。一度プレイしたら病みつきになること間違いなしのソフトだぞ。

▲公道を舞台に、無法者たちが熱い走りを競い合う。相手を蹴散らし、ゴールを目指せ。

コンシュマーゲーム機ソフトで、システムソフトが初めて"大戦略"
シリーズを企画・監修。クオリティの高さは保証つきなのだ!

大戦略 プレイヤーズスピリット

ジャンル	SLG	価格	¥7,800(予価)
メーカー	OZクラブ	対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック)
発売日	3月下旬予定		マウス、マルチタップ

あの『大戦略』が、ついにPSでも遊べるぞ

現代兵器をテーマにしたターン制の戦略ＳＬＧ「大戦略」が、ＰＳにもいよいよ登場することになった。高度思考ルーチンと評判の高い98版の「現代大戦略ＥＸ」を忠実に再現するのはもちろん、手軽に楽しめるモードも新たに追加になっている。また、戦闘中のシーンはＰＳ専用に新たに作り直されていて、ポリゴンならではの視点切り換えなども可能になっているぞ。

▲ゲーム画面はシンプルな分かりやすい構成になっているので、馴染みやすいのだ。

ドラゴンボールZの新たなる戦いがPSで始まろうとしている…

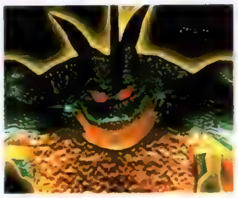
DRAGON BALL Z 偉大なるドラゴンボール伝説

ジャンル	プレイングアニメーション	価格	未定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	春予定		

"DBZ"の人気キャラたちが大暴れするぞ

原作の熱烈なファンも多い『ドラゴンボールＺ』のキャラが、再びＰＳで大活躍してくれるぞ。今回の作品では単行本18巻～最終巻までのストーリーが舞台になっている。原作のＺ戦士をはじめとする、総勢約50人のキャラが登場するので、好みのキャラでプレイしてみよう。戦闘フィールドはポリゴンで作られた３Ｄ空間で表現されていて、目まぐるしく変化する視点が効果的に使われているのが特徴だ。

▲悟空の"かめはめ波"が炸裂! 視点がグリグリと動く迫力が伝え切れないのが残念。



▶前作同様、原作のファンには涙モノの作りになっている。好みのキャラでプレイしてみよう。

▲ナッパが"気合い"を使ったところ。独特の視点によって、爆発シーンもカッコよく仕上げられている。必見だぞ！

ロック界の英雄ジョニー君がギターバズーカを片手に大暴れ
地獄の最高支配者ディアブロを見事倒すことができるだろうか?

ジョニー・バズーカ(仮)

ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	なし
発売日	4月予定		

ユニークなキャラ設定のオリジナルACT

使用する武器や敵キャラなどが音楽に関するもので構成されているという、ユニークなオリジナルのアクションゲームが登場する。ダッシュやスピン攻撃などの様々なワザを駆使して、刑務所やホテルなどの全５ステージを戦い抜こう。ちなみに、隠しステージも用意されているので、長く楽しめる作品が期待できそうだ。ＢＧＭもバラエティに富んでいてグーなのだ。

▲ゲーム画面には、アメリカンな雰囲気が漂っていてグー。キャラの動きも笑えるのだ。

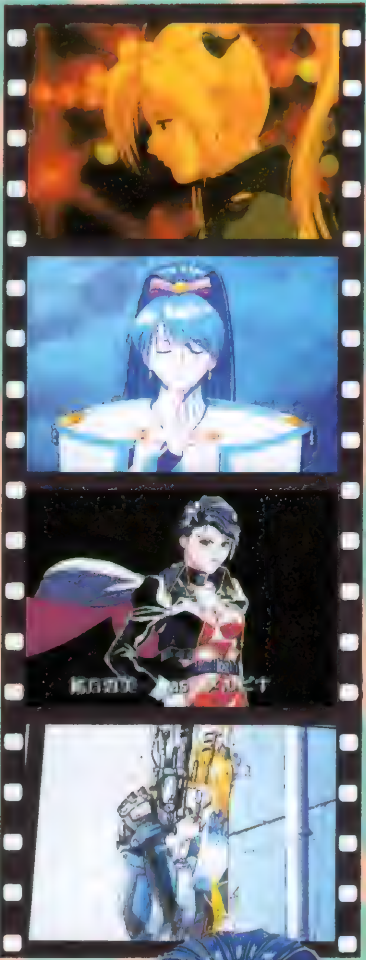
©1995 American Sammy Corporation and Electronic Arts. All right reserved. Viewpoint is a trademark of the American Sammy Corporation. ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1996 ©1995 Electronic Arts ©1993 SystemSoft ©Mizuki／GREAT／OZ CLUB ©U.S.GOLD LTD,1996 ©ARC DEVELOPMENTS,1996 ©&TM PARALLELMEDIA PLC.,1996 All Rights RESERVED. 1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

パソコンから移植の美少女育成SLG、
ついにPS上にその姿を現す!!

メルティランサー

PS♡YOU PS版は凄いぞ。マジで。何せオープニングにはパソコン版のおまけCDの歌が流れちゃうんだから。歌っちゃうでしょ、一緒に。そそ、いのせんとそるーじゃー♪つって。必聴モンよ必聴モン。……そこ、笑うな。（ジュピター藤平）

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック使用）
発売日	3月22日		



パソコン版+αの移植なのだ

この『メルティランサー』、PSへの移植に当たっては、ゲームの基本システムはそのままに、よりゲーム性、キャラクター性を高めるために細部を変更するというスタンスがとられている。これによって、パソコン版以上に、ハマるゲームになっているのだ。エンディングも、それまでのプレイ経過によって変化するようになったぞ。

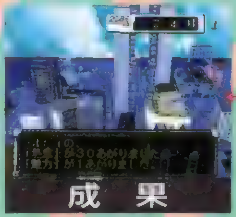
◀ゲームを進めていくと、イベントに突入することもある。これが大きな事件へと発展していくことになるのだ……。

日程

▶まずは、一週間のスケジュールを立てることから始める。

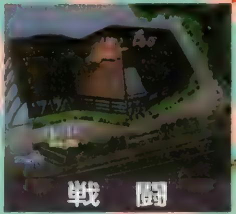
任務

▲で、任務開始。ある者はパトロールに、ある者は事件解決に。

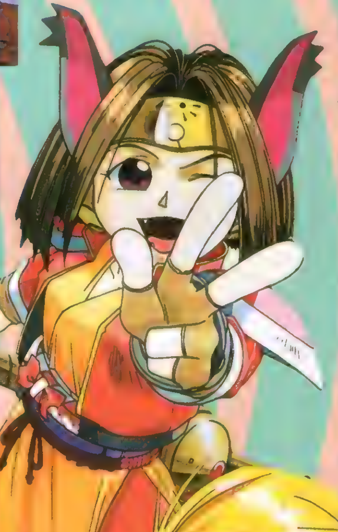


成果

▲うまく事件を解決すればOK。時には戦闘があることも!!



戦闘



アンジェラ

▶古代の半獣人種族の末裔。おつむのほうはちょっと……だが、戦闘能力は常人の計り知れないものを持っている。

ナナ

◀異次元からやってきた少女。魔術の腕は確かだが、ちょっとわがまま。

ジュン

▼地球の女子高生。パワー増幅機能のあるスーツを着て戦う。

シルヴィア・マクガーレン

▶地球人と宇宙人のハーフ。ユニット交換によりバレットの性能を変えられるブラスターを武器に戦う。

サクヤ・ランサイワ

▶非常に信心深く、シルヴィアとは古いつきあい。神の力を借りてか、さまざまな奇跡を使いこなす。

メルビナ

◀スペースステーションにいる司令官。剣の腕は凄まじいが、ちょっと自意識過剰!?

地球の平和を守るため集った少女たち!!

©1995,1996 IMAGINEER／TENKY

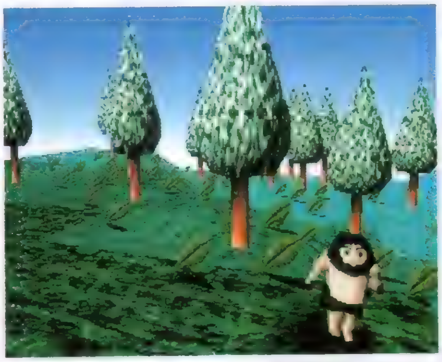
あのアートディンクからちょっと変わったゲームが登場する
いったいどんなゲームなのか？　すべては謎に包まれているのだ！

太陽のしっぽ

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	4月予定		

新ジャンル(？)原始生活ゲームが登場！

気の向くままに海底を散策にいくゲーム『アクアノートの休日』、鉄道経営SLG『A列車で行こうⅣ』、プログラムを組んで機動兵器を戦わせるSLG『Ｃａｒｎａｇｅ　Ｈｅａｒｔ』など、味のあるPSソフトを次々と出してきたあのアートディンクから今度は一風変わったゲームが登場することが決定したぞ。その名も『太陽のしっぽ』だ。新ジャンル・原始生活ゲームと名付けられたこのゲームの詳細は、残念ながらまだほとんどわかってはいない。だが、どうやら原始人の生活を見て触って楽しむゲームらしい。原始人の生活とは、つまり「衣・食・住」の確保のこと。となると動物を狩って、毛皮で服を作ったり、その肉を食べたり、木や藁で竪穴式住居を作ったりできるのかもしれない。アートディンクさん曰く「ＷＩＬＤ、ＰＵＲＥ、ＳＩＭＰＬＥ　ＬＩＦＥ」を表現したいとのこと。きっとあっと驚くようなゲームになるに違いない。詳しい情報は次号以降、どんどん紹介していくつもりなので、しっかりチェックしていてね。



▶原始人がテクテクと草原を歩いている。家に帰るところなのかな？　それとも狩り？

ポリゴンで生まれ変わったレースシーンの迫力は必見
競馬SLGファン注目シリーズの第２弾がもうすぐ遊べるぞ

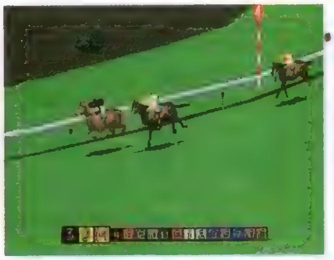
ウイニングポスト2

ジャンル	競馬SLG	価格	¥9,800(予価)
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	春予定		

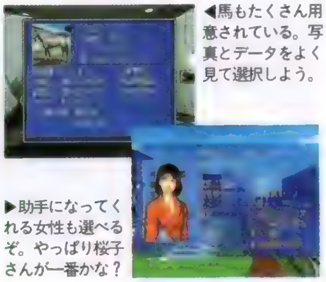
馬主になって数々の栄冠獲得を目指す競馬SLG

競馬ファンからの熱いコールに応え、年末に発売された『ウイニングポストEX』の続編の登場が早々と決定したぞ。今回の作品も前作同様に馬主となって、与えられた資金をもとに各種タイトルの獲得を目指すことになる。優秀な秘書の協力も仰ぎつつ、調教師や騎手と上手につきあって、ゲーム期間30年を有意義にすごそう。

PSオリジナルの仕様もふんだんに盛り込まれている点も見逃せないぞ。まず、レースシーンがフルポリゴンで生まれかわり、より迫力のあるレースを観戦できるようになっている。前作も好評だった処理速度もさらに高速化されているので、より快適にプレイできるのも嬉しい点だ。そのほかにも、秘書のメッセージが増加していたり、〝競馬ニュース〟の記事がさらに充実していたりと、全体の演出が一層変化に富んだものに仕上げられているので、感情移入もしやすいぞ。新しくアレンジされたBGMにも、期待してほしい。



▲ポリゴンで作られたレースシーンは迫力満点。



◀馬もたくさん用意されている。写真とデータをよく見て選択しよう。

▶助手になってくれる女性も選べるぞ。やっぱり桜子さんが一番かな？

パチンコ好きの大学生が突然、不思議な世界にトリップ！
君はチューリップ姫を守り通すことができるかな？

パチパチサーガ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	ティー・イー・エヌ研究所	対応周辺機器	N・ASUKA
発売日	3月下旬		

ドタバタ珍道中を描いたファンタジックRPG

平凡な大学生が、パチンコで大勝ちした途端に、突如パチンコ台の世界に吸い込まれてしまった！　そんなユニークな設定のファンタジックRPG、それがこの『パチパチサーガ』だ。戦闘シーンはオーソドックスなRPGのシステムを踏襲しているけれども、主人公の持つ杖のスロットによって勝敗の運が左右されたりと、パチンコの世界ならではの要素が盛り込まれている。

▲こんな感じの綺麗なグラフィックがタップリ用意されていて、物語を盛り上げてくれるのだ。

ドラマチックな激闘シーンが壮大なスケールで繰り広げられる…
今までPSにはなかった歴史モノS・RPG、ここに見参！

三國志英傑伝

ジャンル	S・RPG	価格	¥8,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月29日		

英傑の一人"劉備"になって、漢室復興を目指せ

壮大なスケールのシミュレーションRPGが光栄から発売されるぞ。この作品では２～３世紀の中国における三国時代が舞台になっている。ゲームを進める過程では、様々な武将が登場して、プレイヤーである劉備の仲間になってくれる。プレイ中の選択次第でストーリーが様々に変化し、史実とは違った展開になることもあるから、飽きることなくゲームにハマれるのだ。

▲劉備の運命やいかに！　歴史がどう書き換えられるかは、君の手にかかっている。

84～85年、ゲーマーたちを魅了したあの名作がPSでよみがえる！
５万枚もの動画データによるフルアニメーションに注目！

タイムギャル&忍者ハヤテ

ジャンル	ETC	価格	¥6,800(予価)
メーカー	エクゼコ	対応周辺機器	未定
発売日	5月下旬予定		

LDゲームの名作２本がカップリングで登場

「サンダーストーム＆ロードブラスター」の好評ぶりに応え、エクゼコがファンへ贈るLDゲームシリーズの第２弾が登場だ。今回は、ユーザーからの希望が特に高かった『タイムギャル』(85年)と『忍者ハヤテ』(84年)のカップリングになる。映像やシステムなどがオリジナルそのままの移植に加えて、コンティニューなどのオプションが用意されているのだ。

▲彼女がPSの画面で活躍する日も近い！　みんな楽しみに待っていよう！

©WESTONE／ASMIK ©1996 KOEI CO.,LTD. ©株式会社ティー・イー・エヌ／株式会社徳間書店／有限会社物語環境開発
©TAITO CORP.1984,1985 ©東映ビデオ ©ECSECO DEVELOPMENT 1996 ©1996 by ARTDINK

LOOK INFORMATION

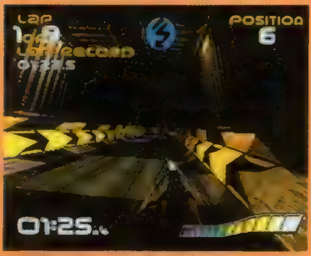
すべてのRCGファン大注目の最新作がダブルで発表!

浮遊感覚とスピード感満点のSF・RCG
ワイプアウト

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月発売予定		対戦ケーブル　ネジコン対応

▲スピード感いっぱいのテクニカルなコースが、プレイヤーの度胆を抜くぞ。

▲反重力によって走行するマシンなだけあって、浮遊感覚もキモチいいのだ。



▲直線でガンガン飛ばす快感は、一度味わうと病み付きになっちゃうかも。

▲マシンやコースをはじめ、登場キャラクターも近未来的にデザインされている。

西暦2052年、人類は反重力を利用した画期的な走行マシンを開発し、モータースポーツの新しい時代を迎えていた…。この「ワイプアウト」は、そんな近未来を舞台にした究極のＲＣＧである。操作するのが未来のマシンなので、敵マシンへの攻撃やエアブレーキなどといった斬新なシステムが組み込まれているぞ。エアブレーキとは、スピードのダウンと引き換えに、左右方向へ機体をテールスライドさせるというもので、ハンドル（方向キー）と組み合わせて使うと、急カーブも難なく曲がることができちゃうのだ。今までのＲＣＧにはなかった、独特のコーナリングテクが味わえること間違いなしだろう。一つのシーズンでの総ポイントを競うモードや、ベスト記録を狙うモード、そしてもちろん対戦ケーブルを通して友達と対戦するモードなど、ＲＣＧの美味しいところをバッチリと押さえているのだ。

▲スタート前にコース全景を見ることもできるぞ。ちなみにコースは全８種類だ。

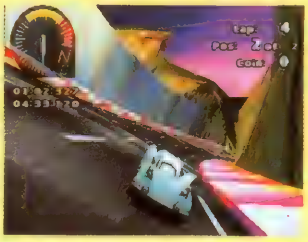
◀各チームには、リードとセコンドの２人のパイロットがいる。

あのコミカルRCGがパワーアップ!!
モータートゥーングランプリ2

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	春予定		対戦ケーブル　ネジコン対応

▶あの賑やかなレースゲームがグレードアップして帰ってきた。

▶新登場のアイテム17種類が、勝敗に大きく影響するぞ。

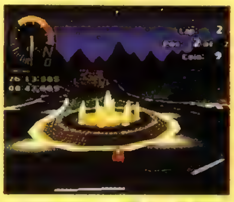


▶前作よりもスピード感ある展開になっているのが分かる。

おとぎの国の遊園地のような愉快なコースが印象深い「モータートゥーングランプリ」の登場から約１年。たくさんのファンによる希望の声が実り、ついに待望の続編が登場することが決定した。今回の作品は前作でも好評だった世界観はキッチリと残しつつ、ゲーム中に便利なアイテムが登場する新要素が加わっているぞ。

さらに、普通にプレイするディスクと、通信対戦用のディスクによるＣＤ２枚組という贅沢なセットになっている点も見逃せない。従来の対戦ケーブル対応ゲームはソフトも２枚必要というのが普通だったけれども、この「モータートゥーン２」の仕様はこれからのＰＳの新しい常識になるかもしれないね（しかも価格は5,800円に抑えられているのだからおトクだ）。バラエティに富んだ５つのコースを、心ゆくまで走りまわろう。

▲格段に美しくなったグラフィックにご注目。前作でも好評だった楽しい世界観はそのままなのだ。



▲前作同様に、視点も数種類が用意されている。それぞれがスピード感や走行状態の分かりやすさなどで特徴があるので、自分がプレイしやすい視点でゲームを楽しもう。

©Psygnosis Ltd. 1995©Sony Computer Entertainment Inc. ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

世界26カ国のチームが世界一を目指して、熱く火花を散らす！

ワールドサッカー
～ウイニングイレブン～

ジャンル	SPG	価格	¥4,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月15日予定		

ワールドカップを舞台に、華麗なプレイを披露！

コナミのサッカーゲームの決定版が、Ｊリーグから世界へと舞台を移して再び登場。今回は、世界26カ国、416人の選手が激突する。また、グランドや選手のビジュアルを一新し、臨場感を高めている。前作にもあったフォーメーションに加えて、「オフサイドトラップ」や「カウンターアタック」といった４つの作戦も設定することができるようになり、細かい戦いが可能になるぞ。

▲画面下にレーダースクリーンが追加され、選手の配置が簡単に把握できるようになっている。

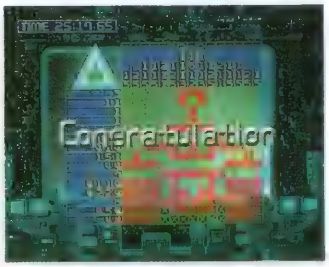
ロジックパズルが装いも新たになってＰＳに登場するぞ！

NuPa
～ぬうぱ～

ジャンル	PZG	価格	¥4,800(予価)
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)
発売日	3月予定		マウス

選りすぐりの300問がキミの頭脳を直撃する！

「ＮｕＰａ～ぬうぱ～」は、ロジックパズルにストーリー性を持たせた今までとはひと味違うパズルゲームだ。ルールは制限時間30分を越えるか、４回ミスをするとゲームオーバーなので、緊張感は抜群。さらに出来上がった絵は３Ｄポリゴンで表示したり、オープニングやエンディング、各レベルクリア時にはＣＧムービーを挿入するなど、近未来的な雰囲気タップリだ。



▲ストーリーはアンディとベチアの２人が水の惑星で発見した物体を解析していくというもの。

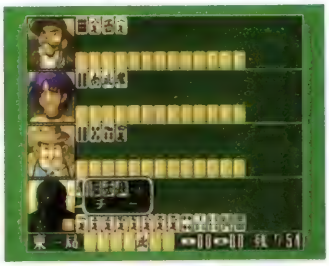
キャラクターに個性を持たせつつ、麻雀は本格派を目指す！

麻雀上手
～麻雀がうまくなる～

ジャンル	TBL	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	なし
発売日	4月予定		

イカサマを完全に排除した本格派麻雀ゲーム

捨て牌を読んだり、牌の残り枚数を考えて打つという、人が実際に考えるような思考ルーチンを持つ麻雀ゲーム。他の打ち手の手牌を覗くようなイカサマもなく、より実際の麻雀の感覚に近づいている。ゲームモードは、通常のフリー対戦以外にも、さまざまな形式やルールで行われる麻雀大会の統一王者を目指す「タイトル戦モード」など全部で３つのモードが用意されている。



▲総勢16人のキャラクターが登場し、麻雀上の個性以外に、ルックスなどにも特徴がある。

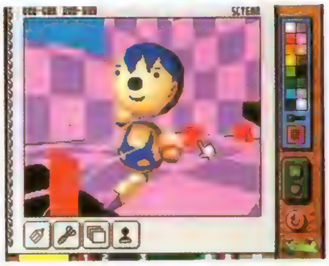
あの「動画でパズルだ！　ププクプー」の続編が登場！
ポリゴン粘土を使って書を作ることだってできてしまうのだ！

スタジオP(仮)

ジャンル	ETC	価格	¥5,800(予価)
メーカー	アジェンダ	対応周辺機器	メモリーカード(1～15ブロック)
発売日	7月5日予定		マウス、マルチタップ、ネジコン

パズルモードももちろん充実しているぞ

「動画でパズルだ！　ププクプー」の続編である「スタジオＰ」は、前作でおまけでついていた「おえかきツール」がメインになっている。しかも普通のアニメーションだけでなく、ポリゴンを利用した３Ｄツールも用意されていて、３Ｄアニメーションを作成することもできる。また音楽作成機能も小節数の増加、繰り返し指定の強化など、パワーアップしているぞ！



▲こんな感じで３Ｄアニメーションが作れてしまうのだ。とっても面白いぞ。

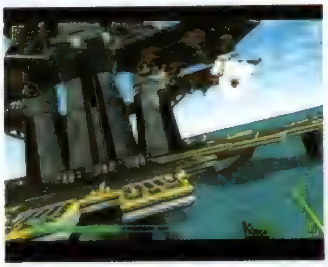
超美麗グラフィックによる超高速体感３ＤＳＴＧが登場！

The HIVE WARS
ザ　ハイブ　ウォーズ

ジャンル	3DSTG	価格	未定
メーカー	ケイエスエス	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)
発売日	4月予定		

360度から敵が迫り来る大迫力の大激戦!!

レイルテクニックと呼ばれる、自動操縦による銃撃戦や防御などが可能な３ＤＳＴＧ。ステージは全部で18ステージあり、宇宙空間でのドッグファイトを始め、惑星への着陸など、さまざまなシチュエーションを楽しめる。また、パノラビューという固定された場所からの360度の視点と上下の動きが楽しめるようになっている。その他にも、移動時にデモ画面を効果的に挿入することで雰囲気を盛り上げてくれるのだ。



▲敵の出現位置やターゲットの位置が変更されるので同じレベルでも何度も楽しめる。

どこにでもいる普通の女子校生たちが怖い噂の真相に迫る！

トワイライトシンドローム
～探索編～

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)
発売日	2月下旬予定		

キミはこの恐怖に耐えることができるか！

女子校生３人組のリーダー・長谷川ユカリとなって世間に広がる〝怖い噂〟の真相を探っていくオムニバス形式のホラーＡＶＧ。ゲームはサイドビューの移動シーン、選択肢で話しを進めるＡＶＧシーン、ノンストップの恐怖ムービーの３つが効果的に使われている。また、プレイヤーの行動次第で、後日談となるエンディングが凶・中吉・大吉の３種類に変わっていくぞ。

▲これが通常画面。場合によっては心霊写真を撮ったり、ラップ音などを収録できたりする。

©KONAMI ©TAITO CORP.1996 ©1996 Trimark Interactive. All rights reserved. The Hive is a trademark of Trimark Interactive.
Distrbuted by KSS INc. under license from Trimark Interactive. ©1996 TOMY ©1996 argent ©HUMAN 1995

電撃

……………………PSから一般情報までの早耳ニュースページ

NewsStation

EVENT 「もっと!ときめきメモリアル」全国キャラバン

『もっと!ときめき』全国キャラバン
開催日程一覧

3／24（日）京都　シルクホール
開場／13:00　開演／14:00
●問い合わせ先
アニメイト京都店
（075-252-1460）

3／25（月）東京　豊島公会堂
1部　開場／12:00　開演／12:45
2部　開場／15:30　開演／16:30
●問い合わせ先
アニメイト
（03-3957-1234）

3／27（水）札幌　パトス
開場／14:00　開演／15:00
●問い合わせ先
アニメイト札幌店
（011-219-1223）

3／31（日）大阪　つかしんチャーチスクエアー
開場／13:00　開演／14:00
●問い合わせ先
サンコーつかしん店
（06-420-3781）

4／1（月）名古屋　港湾会館
開場／13:00　開演／14:00
●問い合わせ先
アニメイト名古屋店
（052-453-1322）

4／5（金）福岡　ベストホール
開場／14:00　開演／15:00
●問い合わせ先
キングレコード福岡支店
（092-751-4331）

4／6（土）東京　杉並公会堂
開場／13:00　開演／14:00
●問い合わせ先
最寄りの新星堂へ
あるいは03-3393-5152まで

春の『ときめき』フェスティバル イベントキャラバン開催!!

昨年秋にＰＳで発売されてから、フィーバーしっぱなしの『ときめきメモリアル』。ファンなら毎月発売されているドラマＣＤ『もっと！ときめきメモリアル』もばっちりチェックしていることだろう。そんなキミに朗報。昨年の夏に引き続き、『もっと！ときめきメモリアル』の全国イベントキャラバンの開催が決定したのだ。ゲストには金月真美、小野坂昌也、黒崎彩子などを予定しているぞ。さ、モタモタしないで、いますぐ問い合わせるべし!!

◀ゲームの中では藤崎詩織の声を担当している、金月真美さん。彼女が出演するイベントは要チェックだぞ!!

PRESENT お父さん買ってね!!

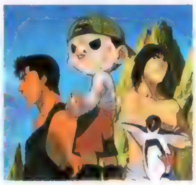
「買ってくださいシール」でお父さんを説得しよう!!

ゴルフゲーム『パーフェクトゴルフ』の発売を記念して「おとうさん買ってね」キャンペーンが実施されるぞ。抽選で３名様に、ＰＳ本体とこのゲームソフトの豪華セットを、10名様にはゲームソフトをプレゼント。しかも、抽選にもれた人の中から先着1000名にゲームのパンフと「買ってくださいシール」をお父さん宛に郵送するぞ。詳細は下の欄外を参照してほしい。

PRESENT 忍空お楽しみ袋

我ら忍空三人衆!いつも仲良し一緒でござるよニンニンニン!!

ＰＳ版「忍空」を買った人だけに、ラッキーなプレゼントのお知らせだ。ＰＳ版「忍空」に入っているアンケートハガキを送ると、抽選で300名に忍空ジャンボカード電卓を始め、いろいろな忍空グッズの入ったお楽しみ袋をプレゼント。締め切りは平成８年２月29日消印有効だ。



橙次のあのあれは…??

◀忍空といえば橙次。橙次といえばふんどし。あんなものまでプレゼントされてしまうのか!?（←そんなことはない）

BOOK ヴァンパイアハンター外伝

闇に生きるものたちの、もう一つのストーリー

ゲーメストＺ文庫からリリースのゲーム小説第４弾は、第３弾に引き続き、「ヴァンパイアハンター」キャラが登場するオリジナルストーリー。今回の主役は、レイレイなのだ。

ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編～終わらない春～
●著者／嬉野秋彦
●イラスト／桜瀬琥姫
●発行／新声社
●定価／¥580

▶▶▶POWERチェック!! PS、全世界で340万台突破!!

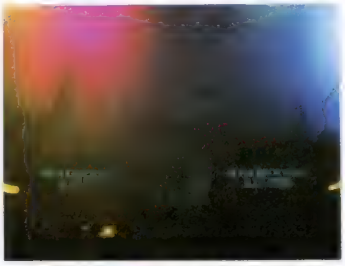
海外でも順調な伸びを示しているPS本体の出荷台数が、昨年末の時点で340万台を突破していることが発表された。内訳は、日本国内が200万台強、アメリカが80万台、ヨーロッパが60万台。アメリカとヨーロッパ合計で140万台は、わずか４カ月での達成であることからも、その好調ぶりがうかがえる。ちなみにPSユーザー一人あたり（PS本体１台あたり）のソフト所有本数は、日本が平均７本、アメリカが５本強、ヨーロッパは４本。総出荷ソフト枚数は、約2020万枚になる。

※「お父さん買ってね」キャンペーンの申し込み方法・住所、氏名、年齢、お父さんの名前を明記の上、〒104　東京都中央区銀座6-5-1みゆき共同ビル（株）電通アイ内「お父さん買って」キャンペーン事務局まで、ハガキで応募しよう。締め切りは平成８年２月末日の消印有効だ。

EVENT 『バイオハザード』inヴェルファーレ六本木

コスプレ&ゲームが、「お立ち台の神殿」を占領した日

昨年12月23日、あのヴェルファーレ六本木で、『バイオハザード』の発表会が行われた。当日はゲームに関する発表（オープニングムービーの公開）だけでなく、ホラー・ファッションのコスプレ大会も開かれ、普段のボディコン&扇子系とはちょっと違った盛り上がりを見せていたのだ。



▲ディスコならではの巨大モニターとライティングによる演出は迫力満点だった。

大迫力のゲーム画面と大迫力のコスプレ大会

▲やはりカプコンのゲームを意識してか、『ヴァンパイア』のコスプレが多く見られた。

◀オープニングムービーは「ストＺＥＲＯ」にも収録されている。是非チェックしてほしい。

EVENT 『通天閣』でっせ!!

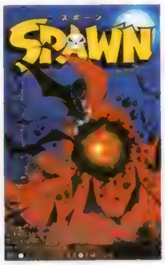
『通天閣』ゲーム大会は、やっぱり大阪で開かれた

話題の大阪ＳＴＧ『通天閣』のゲーム大会が、発売直前の12月25日、大阪・天王寺Mioホールで開かれた。ゲーム大会の前には吉本興業の若手による爆笑マンザイが披露されたり、ラストは参加者全員のカウントダウンで本モノの通天閣が見事にライトアップされるといった、ステキなクリスマスプレゼントもあったのだ。大阪らしく、笑いのたえないゲーム大会だった。

PRESENT SPAWNテレカ

『SPAWN日本語版』発売記念特製テレカをプレゼント!!

アメリカで大人気のフルＣＧコミック『ＳＰＡＷＮ』の日本語版発売（発売中／定価880円／発行：メディアワークス）を記念して作られた特製テレカとナイスなポスター２枚の豪華３点セットを、10名様にプレゼント！　応募方法は下の欄外を確認のこと。

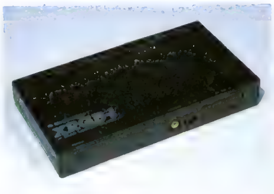


▲そして、第2巻は2月27日発売なのだ。

GOODS モニター接続用最新変換器

TVゲームをパソコンモニターで!!

スゴイ変換器が登場した。ＴＶゲームがパソコンのモニターでプレイできるのだ。その画像はとにかく綺麗で、特に文字データの多いゲームをするときなどにその威力を発揮してくれるぞ。対応モニターは、水平同期周波数が15kHzか31kHzの画面で、15ピンアナログＲＧＢ入力のあるディスプレイのみなので要注意。



▲電波新聞社販売部から26,800円［税別］で発売中。お問い合わせは03-3445-8201まで。この変換器の製品名はXRGB-1だ。ビデオやＬＤも接続可能だぞ。

ＣＤ ゲームミュージックCD

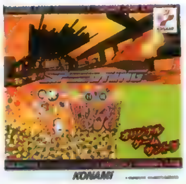
今年も一年、ゲームミュージックと変わらぬおつきあいを……

ゲームの魅力を高める、数々のゲームミュージック。これらのＣＤを実生活にもとり入れて、ゆとりあるゲームライフを展開したいね。そんなわけで、今月はこの５枚の新譜を紹介するぞ。

ステレオドラマ もっとときめきメモリアルJAN. ～featuring 紐緒結奈～

発売元：キングレコード
発売日：発売中
価格：￥2,800

SPEED KING 対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ

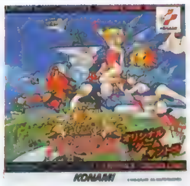


発売元：キングレコード
発売日：発売中
価格：￥2,200

ドラグーン・マイト オリジナル・ゲーム・サントラ

発売元：キングレコード
発売日：発売中
価格：￥2,200

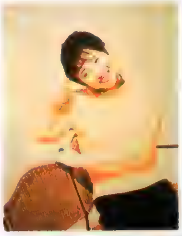
実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ



発売元：キングレコード
発売日：2月3日
価格：￥2,200

X-DAY2

発売元：ビクターエンタテインメント／発売日：発売中／価格：￥1,500



▲コナミレーベルから飛び出した期待のシンガー、長沢ゆりかさんが、1／29、渋谷ON AIR EASTで1stライブを行ったぞ!! 今後の活躍に期待したい。

▶▶▶POWERチェック!!

新生ゲームソウル全国展開スタート

これまでは渋谷の２店舗を中心にわずか３店舗だったゲームソウル（ゲームキャラグッズを販売する専門店）が、いよいよ全国展開を開始する。その規模は全国で約150店舗以上、この数字はちょうどJリーグショップに匹敵する店舗数になる。また『ソニック』や『VF』など、いわゆるセガよりだったラインナップを一新、新たに『鉄拳』や『ときめき』のグッズも展開していく予定なのだ。PSユーザーのファッションもこれでばっちりキマル……かな？（平八カットのキャップ希望）

※「ＳＰＡＷＮ日本語版」発売記念豪華３点セットプレゼントの応募は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳスポーン係まで。締切は２月29日（当日消印有効）。

PSソフトデータベース

現在発売中の全174タイトルを完全収録

電撃PS増刊「S」発売目前！
PS・SLGに注目してみた!!

2月14日近し。チョコの代わりにPSソフトってのはどうかな？
（総購入金額は全ソフトを1本ずつ購入した場合のものです）

PS・SLGリスト

94年発売のSLG

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月3日	A.IV.EVOLUTION	アートディンク	¥7,800
1兆円の資産獲得を目標に、鉄道会社をきりもりする経営SLG。本筋以外のお楽しみも豊富。			
12月3日	A.IV.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800
マウス&マウスパッド同梱の初回限定バージョン。持っていれば自慢できる!?			

95年発売のSLG

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800
競馬用語をまとめた競馬辞典モードもあり、これから始めたい人の足がかりソフトにも向いている。			
6月23日	Falcata～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	¥6,800
最大4人まで同時に遊べるスゴロク形式の戦略SLG。5つのステージがあり、長く遊べる。			
6月30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800
世界初の海底探索SLG。アートディンクならではのアイデアが光る。!			
9月15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800
ゲームの流れがよどみなく、イライラせずに遊べる。ゲーム内容も申し分なし。			
9月22日	メタルジャケット	ソラン	¥5,800
バトルテックさながらのシミュレーションバトルをご自宅で。対戦ケーブルで通信対戦が可能。			
9月29日	三國志Ⅳ	光栄	¥10,800
オリジナルの君主を作って劉備や曹操らと覇を競えるのが楽しい。三国を統一、平定するのは君だ！			
9月29日	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	¥6,800
これといった目的がゲームに設定されていないので、気楽にパチスロに興じられる。			
10月13日	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	¥6,800
果たしてどれだけの男がこのゲームに骨抜きにされたことか……。珠玉の恋愛SLG。			
10月13日	ときめきメモリアル～forever with you～限定版	コナミ	¥9,800
ファンの間では、これを持っていることがひとつのステータスになっている。			
10月27日	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800
育成SLGと戦略SLGの魅力を兼ね備えた秀作。この世界にハマったら、もう抜けられない。			
10月27日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5,800
可愛くも小憎らしい問題児5人を育成する人気育成SLGの移植版。PSオリジナルイベントあり。			
11月3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800
依頼主の注文になるべく合った環境の惑星を作る環境SLG。キャラの使い分けがカギ。			
11月17日	サラブレッドブリーダーⅡPlus	ヘクト	¥6,200
試行錯誤を重ねて強い競争馬を育てる過程が楽しい。大レースに勝ったときの感動はひとしお。			
11月22日	A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6,800
今度は世界の主要都市5ヶ国の中からステージを選べる。車窓モードの美しさは感動もの。			
12月1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800
斬新なシステムを搭載し、より高いリアリティを追求した戦略SLGの本格派。			
12月8日	Carnage Heart（カルネージハート）	アートディンク	¥6,800
運用プログラムを組んで兵器を戦わせるシステムが斬新。緻密な戦略が必要なゲーム。			
12月15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800
1年間プレイする「優駿モード」と、50年間プレイする「クラシックモード」がある。			
12月29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900
育成パートもさることながら、ゲーム中に発生する様々なクエストイベントもまた楽しい。			
12月29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800
馬主経験値というかわった要素もある。調教師や騎手との関係を大事にしつつ競走馬を育てよう。			
12月29日	テーマパーク	EAV	¥5,800
ポテトの塩加減、通路の作り方など、少々強引に利益をあげるかけひきも大事。			

96年発売のSLG

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800
海釣りとバス釣りの醍醐味をゲームに再現！ 釣りを知らない人でも楽しめる親切設計。			
1月26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800
超人気声優36名(!)を起用したスペシャルな1本。SFC版をやった人も再度プレイだ。			
4月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800（予価）
16人の個性派指令官たちがしのぎを削るコミカル戦略SLG。			
2月23日予定	昇龍三國演義	イマジニア	¥7,800
ターン制を廃止し、リアルタイムにゲームが進行するシステムを採用している。			
2月予定	太閤立志伝Ⅱ	光栄	¥7,800
史実通りでない進め方もできるのが魅力。たとえば信長と共に天下を取るとか。			
2月予定	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	価格未定
ビジュアルシーンによる演出が強化され、よりドラマチックにストーリーが展開する。			
2月予定	刻命館	テクモ	¥6,800
魔の館の主になって、やってくる人間を次々と罠にはめる戦略（?）SLG。			
冬予定	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
有名漫画家、まつもと泉氏デザインのキャラクターたちがおりなす恋愛模様。			

94年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7,800	SLG	車窓モードが素敵。
3日	A.Ⅳ.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800	SLG	初回限定の[illegible]。
3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5,800	RPG	戦闘は3D・STGの感覚。
3日	極上パロディウスだ!DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	爆笑STGの豪華2本組。
3日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	ETC	懐かしの玉転がし。
3日	熱血親子	テクノソフト	¥6,950	ACT	ド派手な演出がウリ。
3日	麻雀悟空 天竺	シャノアール	¥5,800	TBL	題材のわりには正統派。
3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥8,000	TBL	不思議な感覚がウリ!?
3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5,800	RCG	至高のRCGここにあり。
9日	喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6,800	ETC	漫画取り込みの異色作。
9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5,800	PZG	人気キャラが総出演。
16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	激辛3D・RPG。
16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5,400	RCG	操作感がかなり独特。
22日	柿木将棋	アスキー	¥7,800	TBL	画期的システムを搭載。
22日	GEO-CUBE	テクノスジャパン	¥5,800	PZG	対戦プレイは激アツ!
22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5,800	SPG	PS初の実況ソフト。
22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7,800	対戦ACT	PS最強のインパクト。
22日	宝魔ハンターライム specialCollection Vol.1	アスミック	¥5,800	ETC	見て楽しむデジコミ。

95年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	ハイパーソリッド 闘神伝	タカラ	¥5,800	対戦ACT	キャラ人気抜群。
20日	コズミックレース～for the locked up planet	ネオレックス	¥6,800	RCG	個性的な乗り物が登場。
27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5,800	STG・AVG	AVGと3D・STGの融合。
27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5,800	STG	緊迫の3Dバトル。
27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4,800	RPG	渋めだが出来はいい。
27日	MYST	ソフトバンク	¥7,800	AVG	ヒントが曖昧で超難解。
27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6,800	STG	難しさまで完全移植。

95年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5,800	PZG	グラフィックが超美麗。

95年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7,800	TBL	サブキャラも使える。
24日	上海 万里の長城	SCE	¥4,800	PZG	4つのモードがある。
24日	上海 万里の長城 限定セット	SCE	¥7,800	PZG	マウスとパッド付き。
31日	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	¥5,800	A・PZG	キャラクターが変。
31日	球転界	テクノソフト	¥6,950	ETC	RPG仕立てのピンボール。
31日	スターブレードα	ナムコ	¥5,800	STG	アーケードモードあり。
31日	鉄拳	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	全キャラ使用可能。
31日	VICTORY ZONE	SCE	[illegible]	[illegible]	[illegible]

95年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
14日	パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800	ETC	ゲーム性重視の1本。
21日	金沢将棋'95	セタ	¥7,300	TBL	強さは折り紙付き。
28日	ガンナーズヘヴン	SCE	¥5,800	ACT	2人同時プレイOK。
28日	くっすんおよよ	エニックスエンタテイメント	¥6,800	A・PZG	おまけ面が多数あり。
28日	Jumping Flash!	SCE	¥5,800	ACT	落ちる感覚がイイ。
28日	MISSLAND	アルトロン	[illegible]	TBL	ポリゴン間違いさがし。

95年5月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	エンターテイメント雀荘 That's Pon	翔泳社	¥5,800	TBL	演出がすごい。
26日	悟空伝説-MAGIC BEAST WARRIORS-	アルュメ	¥5,800	対戦ACT	着ぐるみ格闘ACG。
26日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	¥5,800	TBL	相手は全て女子高校生。
26日	へべれけステーション ポポイッと	サンソフト	¥5,800	PZG	可愛いキャラが人気。

95年6月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
9日	ゲームの達人	サンソフト	¥8,500	TBL	4つのゲームが遊べる。
16日	ユニバーサルバーチャパチスロ ～必勝攻略法～	マップジャパン	¥6,800	ETC	便利な機能が満載。
23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6,800	ACT	原作に負けないド迫力。
23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800	SLG	信憑性は高い。
23日	Falcata～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	¥6,800	SLG	4人まで同時に遊べる。
30日	アークザラッド	SCE	¥5,800	RPG	軽快なテンポで遊べる。
30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800	SLG	神秘的で奥深い1本。
30日	エースコンバット	ナムコ	¥5,800	STG	臨場感が抜群に高い。

95年7月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
7日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	¥3,980	PZG	お手ごろ価格が嬉しい。
7日	動画でパズルだ! ププクプー	アジェンダ	¥5,800	PZG	絵とBGMを自作できる。
7日	麻雀飄流島	アスキー	¥7,800	TBL	奥深い対局が楽しめる。
14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5,800	SPG	'95年開幕時のデータ。
21日	KING'S FIELDⅡ	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	前作より自由度が高い。
21日	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800	ETC	10種のゲームで遊べる。
21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800	SPG	フルポリゴン処理採用。
28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5,800	対戦ACT	隠れキャラは5人。

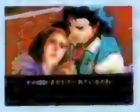
発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
28日	ナイトストライカー	ビング	¥6,400	STG	クリアルートは多彩。
28日	PHILOSOMA	SCE	[illegible]	[illegible]	ステージ毎に視点が変化。
95年8月発売のソフト					
11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4,900	ETC	お子様向けのゲーム集。
11日	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5,800	SPG	選手の動きが超リアル。
11日	3×3EYES ～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	¥7,800	AVG	2本のシナリオがある。
11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥5,800	対戦ACT	ハリウッド俳優が出演。
25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800	対戦ACT	メカの重厚感に脱帽。
25日	ツァイトガイスト	タイトー	¥[illegible]	STG	ステー[illegible]が背景[illegible]
95年9月発売のソフト					
8日	永世名人	コナミ	¥5,300	TBL	画期的な機能を搭載。
8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900	PZG	問題数は全300問。
8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	ごはんもポリゴン。
15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥5,800	SLG	テンポ良く遊べる。
15日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4,900	ETC	物語は佳境に突入。
22日	EXECTOR	アークシステムワークス	¥5,300	STG	奥が深い3D・STG。
22日	V-Tennis	トンキンハウス	¥5,800	SPG	実戦さながらの迫力。
22日	メタルジャケット	ソラン	¥5,800	SLG	対戦がメチャ熱い。
22日	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	筋金入りの難しさ。
28日	EMIT バリューセット	光栄	¥15,800	ETC	英語を楽しくマスター。
28日	キングオブボウリング	エコナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	PS初のボーリング
29日	三國志IV	光栄	¥10,800	SLG	[illegible]
29日	Jリーグサッカープライムゴール EX	ナムコ	¥5,800	SPG	戦略性がかなり高い。
29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800	SPG	超リアルな動きに注目。
29日	対局将棋[極]	ログ	¥6,800	TBL	上級者向けの強者。
29日	極上パロディウス DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	豪華2本立ての保存版。
29日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	¥5,800	ACT	お供と協力して進む。
29日	[illegible]	フォーラム	¥5,800	SLG	信頼できる解析ソフト。
95年10月発売のソフト					
13日	ウィザードリィVII ガーディアの宝珠	SCE	¥5,800	RPG	キャラメイクが楽しい。
13日	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	¥6,800	PZG	3つのゲームが遊べる。
13日	The鬼退治~目指せ!二代目桃太郎~	日本一ソフトウェア	¥5,800	TBL	スゴロク感覚のゲーム。
13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5,800	STG	3DOからの移植。
13日	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6,800	SLG	キャラ人気が絶大。
13日	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9,800	SLG	マウスとパッド付き。
13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	実況付きで盛り上がる。
20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800	対戦ACT	チームバトルモード搭載。
20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エクセコ・デベロップメント	¥5,800	ACT	LDゲームが復活!
27日	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	S・RPG	キャラの個性が強い。
27日	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5,800	SLG	イベントが増加。
27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	ホラータイプのAVG。
95年11月発売のソフト					
3日	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	音声による演出が豊富。
3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800	SLG	惑星を育成するSLG。
3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナーンへ~	SCE	¥5,800	RPG	斬新なシステムが魅力。
10日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	世界観が奇っ怪。
10日	負けるな!魔剣道2	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	経験値システムを搭載。
17日	サラブレッドブリーダーII Plus	ヘクト	¥6,200	SLG	馬主の気分が味わえる。
17日	戦略将棋	EAV	¥6,800	TBL	お楽しみが盛り沢山。
17日	NIGHTHEAD~ザ・ラビリンス~	フジテレビジョン	¥5,800	AVG	TVドラマをゲーム化。
22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6,800	TBL	人口知能搭載の本格派。
22日	A.IV.EVOLUTION GROBAL	アートディンク	¥6,800	SLG	世界の5都市が舞台。
22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	STG	ダーティーな雰囲気。
22日	STRIKER~ワールドカッププレミアムステージ~	エコナッツジャパン エンターテイメント	¥6,800	SPG	2種類のモードがある。
22日	ナムコミュージアム VOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	6本の名作が1つに。
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	推理タイプのAVG。
22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	SPG	人気シリーズのPS版。
95年12月発売のソフト					
1日	戦闘国家エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800	SLG	抜群のリアルさを誇る。
1日	Dの食卓~コンプリートグラフィックス~	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	とても恐い、ホントに。
1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,800	SPG	細部にまで凝っている。
1日	Break Thru!	翔泳社	¥5,300	PZG	3D落ちものパズル。
1日	REVERTHION	テクノソフト	¥5,800	STG	1対1の3Dバトル。
3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5,800	RCG	新要素が盛りだくさん。
8日	オセロワールド 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800	TBL	オセロを極めた1本。
8日	Carnage Heart	アートディンク	¥6,800	SLG	戦闘システムが斬新。
8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8500	TBL	林葉直子と対局できる。
8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	絵本を読む感覚のAVG。
8日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	難問奇問クイズに挑戦。
15日	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	肉声のセリフを追加。
15日	紙ヒコーキ花	日本物産	¥5,800	TBL	珍しい花札ソフト。
15日	クラシックロード	ビクターエンターテインメント	¥5,800	SLG	気分はもう馬主。
15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	108人の仲間が登場。
15日	ストリートファイターIIムービー	カプコン	¥6,800	ETC	宿命の敵リュウを倒せ。
15日	鉄道王'96~いくぜ億万長者~	アトラス	¥5,800	TBL	多人数プレイが楽しい。
15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	吉元のノリは健在。
22日	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	選手は本物そっくり。
22日	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800	ACT	劇的なイベントの連続。
22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	対戦ACT	ほぼ完全移植。
22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	まる子がPSで大活躍。
22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800	RPG	殺人事件に迫るRPG。
22日	土器王紀	バンプレスト	¥5,800	AVG	心安らぐ雰囲気が魅力。
22日	NINKU-忍空-		¥5,800	対戦ACT	バトルの演出は見もの。
22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	敵を倒す壮快感が抜群。
22日	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	コメディタッチのAVG。
29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	SLG	隠れキャラもいる。
29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	とっても馬主気分。
29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	映画が題材のAVG。
29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG・AVG	物語のテーマは「愛」。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
29日	四柱推命ピタグラフ	データムポリスター	¥5,800	ETC	占いの項目は多彩。
29日	超兄貴~究極無敵銀河最強男~	メサイヤ	¥5,800	STG	半裸の男が出るSTG。
29日	達天閣	SME	¥5,800	STG	難度激高の関西系STG。
29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	素敵な遊園地を作ろう。
29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A・PZG	奇妙な生物が登場。
29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	新アクションを追加。
29日	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4980	ETC	3タイトルが1本に。
29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	高いドラマ性を誇る。
29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	銃コントローラー付き。
96年1月発売のソフト					
1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	[illegible]	TBL	[illegible]
13日	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	ETC	本格予想ソフト第2弾。
13日	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	ホバーカーでRCG。
13日	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800	A・PZG	やはり対戦がアツイ!
13日	厄(YAKU)~友情談疑~	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	ホラー感覚のAVG。
13日	ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800	対戦ACT	ロボット同士の対戦。
13日	アリャイルウォーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	ド派手な3D・STG。
19日	「占都物語」その1	東北新社	¥5,800	ETC	多彩な占いが可能。
19日	フローティングランナー~7つの水晶の物語(仮)~	エクシングエンタテイメント	¥5,800	ACT	見た目よりも難度高し。
19日	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	無敵の超大作AVG。
19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	松方ファン必見!
19日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	モードは2種類。
26日	STAHLFEDER~鉄甲飛空団~	サントス	¥5,800	STG	[illegible]バランスが魅力。
26日	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	あいつがいる。
26日	クリルロンック	翔泳社	¥2,900	PZG	良心的価格に注目!
26日	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800	STG	飛行感覚が超リアル!!
26日	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400	STG	動きスムーズな3D・STG。
26日	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅~	メディアクエスト	¥6,800	ETC	CGのデキは高い。
26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	実写レスラーが強烈。
26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800	S・RPG	音声による演出が◎。
31日	クマのプー太郎 空はピンク!全員集合 それダメッす	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	多人数で遊べる。

厄(YAKU)～友情談疑

●AVG
●アイディアファクトリー
●¥5,800
3回はプレイしなければ真価はわからない。

ポリスノーツ

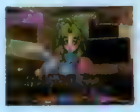


●AVG
●コナミ
●¥6,800
やらずに死ねるかっ！必見の大作AVG。

水滸演武

●対戦ACT
●データイースト
●¥4,980
あいつのごぉおおっつい技を炸裂させたい！

ウィザーズハーモニー

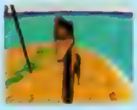


●SLG
●アークシステムワークス
●¥4,900
声優さんの演技もいい味出してます。

スナッチャー

●AVG
●コナミ
●¥5,800
第3章がどう改良されたか？ 注目だぞ。

ライフスケイプ

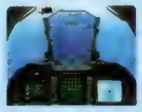


●ETC
●メディアクエスト
●¥6,800
CGのクオリティの高さは折り紙付きだ。

デスマスク

●AVG
●バンタンインターナショナル
●¥7,800
実写ならではの臨場感がたまらないのだ。

サイドワインダー



●STG
●アスミック
●¥5,800
硬派なシステムと硬派なバランスが特徴。

総数＋総購入金額

総数 **174本**　総購入金額 **1,088,920円**

電撃 RANKING STATION EX ランキングステーション

12月1日～12月31日

ソフト売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	—	リッジレーサーレボリューション	ナムコ	RCG	5621
2	—	ストリートファイターZERO	カプコン	対戦ACT	2725
3	—	闘神伝2	タカラ	対戦ACT	2139
4	—	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	SLG	943
5	—	幻想水滸伝	コナミ	RPG	878
6	1	ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～	SCE	RPG	496
7	2	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	ETC	423
8	—	カルネージハート	アートディンク	SLG	390
9	—	テーマパーク	EAV	SLG	341
10	3	ときめきメモリアル ～forever with you～	コナミ	SLG	309
11	—	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	STG・ADV	301
12	—	Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	AVG	252
13	14	鉄拳	ナムコ	対戦ACT	235
14	—	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	STG	219
15	6	A.IV.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	SLG	211
16	—	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	SLG	203
17	—	NBAパワーダンカーズ	コナミ	SPG	195
18	5	BOXER'S ROAD	NEW	SPG	187
19	8	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	SPG	154
20	—	パーフェクト ゴルフ	セタ	SPG	146

やはり堂々の1位となった「RRR」。もはやキング・オブ・RCGと言っても過言ではないだろう。2位の「ストゼロ」にも注目。「闘神伝2」を押さえてこの順位を予想していた人はいたかな？　今回のTOP20は前回ランクインしていたソフトがことごとく消えているのが特徴だ。

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	4	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	S・RPG	8789
2	2	闘神伝2	タカラ	対戦ACT	7103
3	3	鉄拳2	ナムコ	対戦ACT	5779
4	—	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	STG	4695
5	8	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	SLG	4575
6	10	ポリノスーツ	コナミ	AVG	4454
7	9	プリンセスメーカー3	SCE	SLG	4214
8	—	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	STG	3491
9	—	スナッチャー	コナミ	AVG	3138
10	11	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	AVG	3130
11	5	ときめきメモリアル ～プライベートコレクション～	コナミ	ETC	2889
12	—	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	ETC	2528
13	16	卒業～クロスワールド～	イースリースタッフ/SOFIX	AVG	2408
14	—	アドヴァンストV.G.	TGL	対戦ACT	2287
15	17	アークザラッド2	SCE	RPG	2251
16	20	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸～	コナミ	RPG	2215
17	—	バイオハザード	カプコン	ETC	2167
18	13	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	ETC	2046
19	—	KING'S FIELD3	フロム・ソフトウェア	RPG	1806
20	18	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	AVG	1685

上位5タイトルの中でキラリと光るのが「ウィザーズ～」だ。前回8位から発売日が迫ったことにより5位に浮上！　12位に位置してる「ナムコミュージアムVol.2」からも目が離せない。今回は非常にイキの良い初登場ソフトが揃ったようだ。

読者人気TOP10

1位 ときめきメモリアル～forever with you～
2位　リッジレーサー レボリューション
3位　鉄拳
4位　ストリートファイターZERO
5位　闘神伝
6位　エースコンバット
7位　幻想水滸伝
8位　ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーンへ～
9位　リッジレーサー
10位　ツインビー対戦ぱずるだま

ランキングチェック!!

年末もっとも売れたのはコレ!

年末に売れるソフトとしての条件は、「正月休みの間遊べる」と「買って損はない」と「発売日が近い」と「最初から買う予定だった」という4項目が挙げられるだろう。それをすべて満たしていると言っては言い過ぎかも知れないが、「RRR」が昨年末もっとも売れた。ソフトのデキもさることながら、その知名度から言っても当然の結果だろう。コンスタントに完成度の高い作品を世に送り出し続けるナムコに驚異さえ感じるほどだ。こうまで書くと過剰におだてているようだが、実際「RRR」は良いソフトなんだからしょうがない(笑)。

さて、次に売れた「ストゼロ」には正直言って驚いた。3D対戦格闘に人気が集まっている中、2D格闘が売れるということは、やはり「ストⅡ」シリーズの人気は健在ということだろうか？

※「電撃ランキングステーションEX」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation（プレイステーション）4月号は 2月29日（木）発売!!

新しい年になっても突っ走り続ける電撃PSの次号では、実に大きなニュースが発表できそうだ。新タイトルもザクザク出てきて、今年はPSにとってはすっごくBIGな年になるぞ――

©SUN SOFT

増刊予告
電撃プレイステーション 3月号増刊Sが PSのSLGを凝縮して 2月14日に発売決定!! 定価550円（税込）

COVER 原画●むらきち（SUN SOFT） セルワーク●横井孝（J.C.STAFF）
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY）、高木和雄（AR+DA）

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦、伊東克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、小林喜久、鈴木祐子【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、風間芳子、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア、佐藤竜一郎、オフィス青空【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation3月号
1996年3月1日発行 第2巻第4号通巻12号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所 図書印刷株式会社

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター（電話03-3401-2382）にご連絡ください。

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

GAME INDEX
50音順

あ
あいどるプロモーションすずきゆみえ……193
あすか120%スペシャルBURNING Fest.……60
アドヴァンストV.G.……54
ウィザーズハーモニー……102, 120
ウイニングポスト2……199
エコエコアザラク……120
エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～……30
か
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～……18
機動戦士ガンダムVer.2.0……22
ギャラクシアン³……20
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ……62
キリーク・ザ・ブラッド2……120
KING'S FIELD3……180
グラディウス デラックスパック……16
ゲッPロボ……195
さ
三國志英傑伝……199
Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻……193
ジョニー・バズーカ（仮）……197
スタジオP（仮）……201
ストリートファイターZERO……88, 134
スナッチャー……108
卒業R……196
卒業～クロスワールド～……194
た
大戦略 プレイヤーズスピリット……197
タイムギャル&忍者ハヤテ……199
太陽のしっぽ……199
第4次スーパーロボット大戦S……164
超兄貴～究極無敵銀河最強男～……120
通天閣 TWO-TENKAKU……121
DESCENT（ディセント）……114
テーマパーク……121
デザエモン+（プラス）……193
鉄拳2……42
でろーんでろでろ……121
東京SHADOW……26
闘神伝2……74, 121
土器王紀……110
ときめきメモリアル～forever with you～……106
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説……197
トワイライトシンドローム……201
な
ナムコマージャン スパローガーデン……122
ナムコミュージアムVOL.2……112
ニチブツアーケードクラシックス……122
NuPa～ぬうぱ～……201
ネオ・プラネット……195
は
バイオハザード……32
THE HIVE WARS……201
爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX……119
パズルボブル2……192
パチパチサーガ……199
Pandora Project-THE LOGIC MASTER-……193
PDウルトラマンインベーダー……119
美少女戦士セーラームーンSuperS……14
ビューポイント……197
ファイヤープロレスリング アイアンスラム96……195
BELTLOGGER9……28
ホーンドアウル……122
ポポロクロイス物語……178
ポリスノーツ……96
ま
麻雀上手……201
メルティランサー……200
モータートゥーン・グランプリ2……198
や
厄(YAKU)～友情談疑～……123
ら
リング オブ サイアス……195
レボリューションX……195
ロードラッシュ……197
ロードランナー レジェンドリターンズ……193
ROBO・PIT……123
わ
ワールドサッカー～ウイニングイレブン～……201
ワイプアウト……198

異世界紀行ツアー発売中!
PlayStation
There are two islands-Cerebro & Alcilla.
Cerebro has all data of all universe.
In Alcilla, live terra-cotta peoples. They're called "DOKIJIN"
Long time ago, DOKIO ruled with a goddess & a destroyer all of universe.
However, suddenly DOKIO disappeared following his servants after
And long time went by…
Nowadays, someone desires the rebirth of DOKIO…
土器王紀
DOKIOKI
アドベンチャー
価格
5,800円
(税別)
CD-ROM
©BANPRESTO 1995
めくるめく驚異のCG"しかけ絵本"の旅へようこそ!
画面の中にある、ふしぎなものはカーソルで《調査》! ガイド役のケマポンが出てきて、説明してくれるよ! ときには"しかけ"が動き出したり、会話がはじまったり、ふしぎな"ひみつ"がわかったり……。ドキドキ体験! しかも、調査したことは自動的にメモになっちゃうのだ!
"色がわりカーソル"のひみつ!
ひみつがある場所では、画面の中をさわるためのカーソルの色が変わります! "ひみつ"さがしのための便利機能だね!
なめら~か アニメーション!
土器の世界に息づくものは、画面の中を飛びまわったり、釣りをしていたり…。あなたにさわってもらう時を待ち続けています。
シミュレーションロープレ
好評発売中
価格6,800円
CD-ROM
メインキャラクターには豪華声優陣を起用! 正義の叫びを聴け!!
©東北新社
©BANPRESTO 1996
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

史上最大の戦いへ！
スーパーロボット緊急発進（スクランブル）！！
PlayStation
シミュラマシリーズ
第4次スーパーロボット大戦S
SUPER ROBOT WARS Ⅳ SCRAMBLE
新たに加わった超リアルなCG
デモシーン！！
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）
株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO

本格3Dポリゴンアクションゲーム
くるくる回る浮き島を、跳んで、跳んでけ、跳びまくれ！
この高所感覚は、やらなければわからない。これぞ、次世代3Dアクションゲームの決定版!!
絶賛発売中！
フローティングランナー
©XING 1996
Floating Runner
7つの水晶の物語
定価5,800円（税別）

鋼の牙を持った狼達の戦いが、
今始まろうとしている……
1. 自機はなんと64種類から選択。
BODY▶バックパック装備の特殊兵器を４種類から選択。
ARM▶左腕に装備される接近戦用武器を４種類から選択。
LEG▶スピード・ジャンプ力の異なる４種類の脚部のパーツを選択。組合せにより、好みの機体が作り出せる。
2. 難易度の異なる数々のステージ！
基本のステージは５面。しかし３面以降は難易度が異なる複数のルートに分岐。選んだルートによってストーリーやエンディングが変化するマルチエンディング。
3. メッセージを音声出力
ＰＳ版では声優を起用、作戦目的などの味方からのメッセージを音声で出力、臨場感たっぷりの演出。
4. ＰＳ版独自のパーツを追加。
一般ユーザーでも楽しめるようＰＳ版ではパーツを改良。より使いやすくなった。

PlayStation
絶賛発売中!
アクションパズルゲーム
ぐっすんおよよ
©XING/IREM 1995
落ちてくるブロックを操作して、「ぐっすん」「およよ」を、出口まで誘導するアクションパズルゲーム
定価6,800円(税別)
OVAアドベンチャーゲーム
サザン アイズ
3×3EYES
〜吸精公主〜
©高田裕三/ 講談社 週刊ヤングマガジン/XING/日本クリエイト
CD-ROM 2枚組
定価7,300円(税別)
横スクロールシューティングゲーム
海底大戦争
IN THE HUNT
©XING/IREM 1995
破壊本能のままに撃つ!
破壊の美学がここにある!
リアリズムとダイナミズムが融合したシネマチックシューティングゲームが、プレイステーションで蘇りました。
定価5,800円(税別)
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5443-1636
3月上旬
発売予定
予価5,800円
WOLF FANG
空牙2001
ウルフファング
©XING 1996/DATA EAST CORP. 1994
迫力満点の横スクロールシューティングゲーム
2P協力プレーが可能で途中参加OK!!

電撃PlayStation プレイステーション 1996 3月号

1996年3月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第4号通巻12号 発行人／栄谷惠司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業

特別定価550円(本体価格534円)

T1006391030557

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 06391-3